

MANIAC



DO 64 • PLAYST

Dino Crisis

Überlebt: Capcoms
Dino-Hatz im Detail

COOLER SOMMER

82% G-Police 2

NEU Wu-Tang

NEU Sledstorm

Piraten-Stop

Kopierschutz & neue
Playstation: Die Fakten!

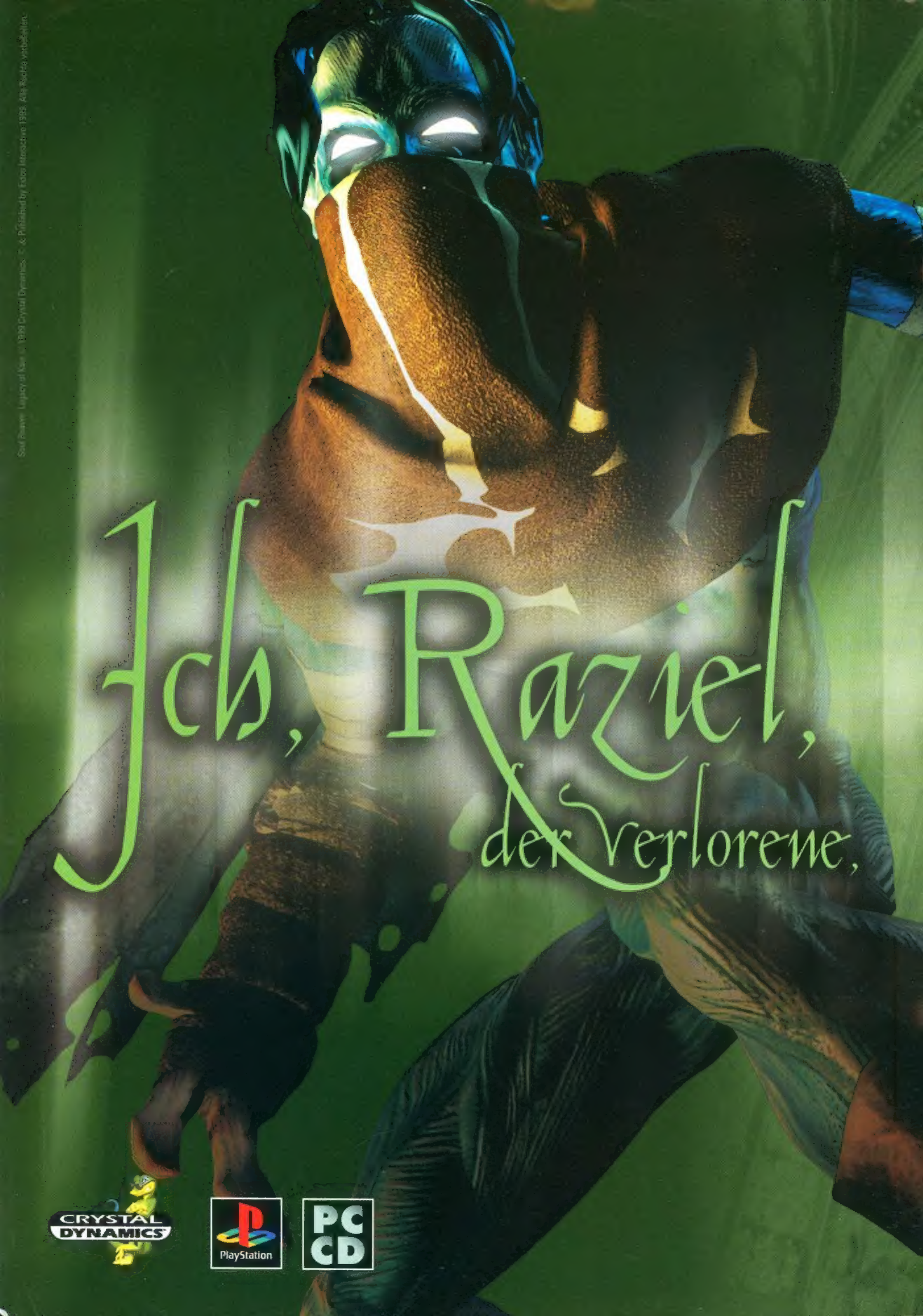
ENTWICKLER PACKEN AUS

VIDEOSPIELE 2000

Dolphin, Playstation 2 & Dreamcast:
Ist Spielspaß noch bezahlbar?



Small vertical text on the left edge: Soul Reaver: Legacy of Kain is a TM & © Crystal Dynamics. Published by Eidos Interactive 1999. Alle Rechte vorbehalten.



Ich, Raziel, der Verlorene,



... sah Träume purer Hoffnung.
Zerschlagen am Boden der Unendlichkeit.
Wehe mir, der es damals wagte.

Ich sah Welten.
Welten, die ihr Menschen niemals begreift.
So schmerzvoll im Leid der Ewigkeit.

Ich sah meine Augen.
Einst voll Würde, nun voll der Tränen.
In Trauer der ewigen Finsternis.

Rache für meinen Seelenfrieden.

LEGACY of KAIN
SOUL REAPER



24 Stunden rund um die Uhr: www.arjay-games.de

ARJAY GAMES

Sony Playstation

Grundgerät inkl. DualShock Joypad 239,00
Grundgerät+MetalGearSE+MemCard 399,00
Grundgerät+RidgeRacer4+MemCard 399,00
Fanatec Lenkrad Rally 139,00
Fanatec Lenkr. Speedster 189,00
Memory Cards ab 19,95
RGB Kabel incl. HiFi-Anschluss 29,95
DexDrive MemoryCard Backup Device 99,95

Ace Combat 3 139,95
Alien Resurrection 99,95
Ape Escape 99,95
Croc 2 89,95
Dino Crisis 139,95
Disc World Noir 89,95
Driver 94,95
Fatal Fury Wild Ambition 139,95
Fear Factory 99,95
Final Fantasy Anthology 139,95
Final Fantasy VIII 139,95
G Police 2 99,95
Gran Turismo 2 139,95
Grandia 139,95
GTA London 49,95
Gungage 139,95
Jade Cocoon 139,95
Legend of Legaia 129,95
LeMans 24 99,95
Lunar the Silver Star 159,95
Messiah 99,95
Omega Boost 99,95
Pepsi Man 139,95
Saga Frontier 2 139,95
Secret of Mana 139,95
Shadowman 99,95
Shao Lin 129,95
Silent Hill 99,95
Soul of the Samurai 129,95
Soul Reaver 99,95
Star Ocean 2nd Story 129,95
Star Wars: Episode 1 139,95
Street Fighter Alpha 3 99,95
Sulkoden 2 129,95
Syphon Filter 99,95
Tales of Phantasia 139,95
V Rally 2 99,95
Vandal Hearts 2 139,95
Wu Tang 99,95
WWF Attitude 99,95

Nintendo 64

Grundgerät Star Wars 64: Pack 299,00
Memory Card 39,95
Rumble Pak 39,95
4MB Ram Expansion 69,95
Joypad 59,95
DexDrive MemoryCard Backup Device 109,95

Alistar Tennis 99 119,95
Command & Conquer 129,95
F1 World Grand Prix 2 89,95
Hybrid Heaven 129,95
Jet Force Gemini 119,95
NBA Pro 99 129,95
NHL Pro 99 129,95
Mario Golf 99,95
Shadowgate 64 129,95
Shadowman 129,95
Starcraft Oktober 129,95
Star Wars Racer 129,95
Superman 129,95
The New Tetris 99,95
Tonic Trouble 129,95
WWF Attitude 129,95
Zero Hour 139,95

Ebertplatz 2
50668 Köln
Montag bis Freitag
10:00 - 19:00 Uhr
Samstag
10:00 - 14:00 Uhr
Fax: 0221-1607179

0221-1607111

*Versandkostenfrei Bestellen

*Wir versenden frachtfrei ab einem Bestellwert von DM 50,-. Darunter berechnen wir DM 2,- Versandkosten. Bei Nachnahmezahlungen erheben wir DM 6,50 (Technikgebühren). Auf Wunsch versenden wir auch per United Parcel Service (Berechnung erfolgt nach Aufwand). Im Falle der Annahmeverweigerung der von uns gelieferten Waren berechnen wir die entstandenen Versandkosten. Unser Recht auf Erfüllung des Kaufvertrages bleibt hiervon unberührt. Es wird keine Haftung für Inkompatibilitäten übernommen. Druckfehler, Irrtümer und Preisänderungen bleiben vorbehalten. Der Umtausch von Software wegen Nichtgefallen ist ausgeschlossen. Defekte Ware wird repariert oder ersetzt. Es gelten unsere allgemeinen Geschäftsbedingungen. Alle Logos, Screenshots und verwendetes Artwork sind eingetragene Warenzeichen der jeweiligen Firmen und werden hiermit anerkannt. Händleranfragen erwünscht. Shadowman ist ein eingetragenes Warenzeichen von Acclaim.

Sega Dreamcast

Grundgerät inkl. RGB K. & Joystick 579,00
Joypad 89,95
Joyboard ideal für Beat 159,95
Gun 89,95
Rumble Pak 89,95
Visual Memory Memory Card 79,95
RGB Kabel incl. Color-Booster 69,95
VGA Box Monitor Anschluss 169,95

Air Force Delta 139,95
Black Matrix 139,95
Buggy Heat 139,95
Climax Lander 139,95
Cool Boarders 139,95
Espionagents 139,95
Expandable 139,95
Get Bass inkl. Fishing Rod 219,95
King of Fighters 99 139,95
Maken X 139,95
Marionette Handler 139,95
Psychic Force 2012 69,95
Soul Calibur 139,95
Street Fighter Zero 3 139,95
Tetris 4D 69,95
Tokyo Highway Battle 139,95

Dreamcast pal ab 23,9. mit Modem
jetzt vorbestellen! 499,00

Aero Wings 109,95
Blue Stinger 109,95
Buggy Heat 89,95
Cool Boarders 89,95
D2 89,95
Dynamite Cop 89,95
Get Bass inkl. Angel 189,95
House of the Dead 2 inkl. Gun 149,95
Metropolis 109,95
Red Dog 89,95
Sega Rally 2 109,95
Sonic Adventures 109,95
Soul Calibur 89,95
Tokyo Highway Challenge 109,95
Toy Commander 89,95
Virtua Fighter 3 tb 89,95

Dreamcast us ab 9,9. jetzt vorbestellen!

Grundgerät us 549,00

Air Force Delta 129,95
Armada 129,95
Blue Stinger 129,95
Buggy Heat 129,95
Code Veronica 129,95
Cool Boarders 129,95
D2 129,95
Dynamite Cop 129,95
Ecco the Dolphin 129,95
Expandable 129,95
Frame Guide 129,95
Gundam Side Story 0079 129,95
Hydro Thunder 129,95
Maken X 129,95
Marvel vs Capcom 129,95

Monaco Grand Prix 129,95
MSR aka Metropolis 129,95
NBA 2000 129,95
NFL 2000 129,95
Power Stone 129,95
Quarterback Club 129,95
Ready 2 Rumble 129,95
Seaman: forbidden pet 129,95
Sega Bass Fishing inkl. Angel 199,95
Sega Rally 2 129,95

Game Boy Color

Grundgerät versch. Farben 149,00
Light Max 2 39,95
Color Power Set 49,95

720 69,95
1942 69,95
A Bug's Life 69,95
Bugs Bunny's Crazy Castle 69,95
Conker's Pocket Tales 69,95
F1 World Grand Prix 69,95
Gex 69,95
Ghosts'n Goblins 69,95
Holy Magic Century 69,95
Int. Superstar Soccer 98 69,95
Klax 69,95
Logical 64,95
Mario Golf 69,95
Men in Black 69,95
NFL Blitz 69,95
Pocket Bomberman 69,95
Pokemon Red & Blue Edition 69,95
Quest for Camelot 69,95
R-Type DX 69,95
Rampage World Tour 69,95
Rugrats 69,95
Shadowgate Classic 69,95
Star Wars: Racer 69,95
Street Fighter Alpha 69,95
Super Mario Bros. DX 69,95
Tetris Deluxe 49,95
Top Gear Rally 74,95
Turok 2 69,95

NEO GEO Pocket

Grundgerät Pocket Color 199,00
Headphones SNK 24,95
Linkkabel Dreamcast Kompatibel 49,95
Big Tournament Golf color 119,95
Crush Roller color 99,95
Fatal Fury 1st Contact 119,95
King of Fighters R2 color 119,95
Metal Slug 1st Mission color 119,95
NeoGeo Cup Plus color 99,95
Pocket Tennis color 99,95
Puyo Puyo 2 color 109,95
Rockman Pocket color 119,95
Samurai Shodown 2 color 119,95
SNK vs CAPCOM color 119,95
Shanghai Mini color 119,95

Merchandise

Spielerberater zu aktuellen Spielen

Ehrgeiz engl. 34,95
Legend of Legaia engl. 34,95
Lunar Silverstar Story 34,95
Ridge Racer Type 4 19,95
Silent Hill dt. 24,95
Star Ocean 2nd Story engl. 34,95
Syphon Filter engl. 34,95

Soundtracks

Castlevania 64 19,95
Silent Hill 24,95

-Action Figuren von diversen Spielen
-Poster (solange Vorrat reicht)
-Zeitschriften & Magazine z.B. GAMEFRONT
-T-Shirts, Kapuzensweater etc.
RESTPOSTEN div. Zelda Artikel 9,95

Weitere Artikel auf Anfrage!

Fördern Sie unsere kostenlosen Preislisten gegen einen frankierten und an Sie adressierten Rückumschlag an. Der Betrag wird Ihnen bei der nächsten Bestellung gutgeschrieben!



Digital Video Disk

CODE 2 - Deutsche Titel

Bad Boys 59,95
Blade UK engl. 69,95
Demolition Man 49,95
Hudson Hawk 49,95
Titanic September 69,95

CODE 1 - US Titel

8MM 74,95
A Bug's Life 69,95
Analyze This 69,95
Cruel Intentions 69,95
Faculty 79,95
Foolish 79,95
Texas Blood Money: FTD2 79,95
MTV Celebrity Deathmatch 69,95
Nightmare 69,95
Payback 79,95
She's all that 79,95
Sonic the Hedgehog The Movie 69,95
The Corruptor 69,95
The Mod Squad 69,95
The Mummy September 79,95
Titanic 79,95
Virus 79,95
Wing Commander 79,95

X-Files THX Remastered 69,95

Titel ab 18. Mangas & Neuheiten auf Anfrage.

Sony Playstation

Nintendo 64

Sega Dreamcast

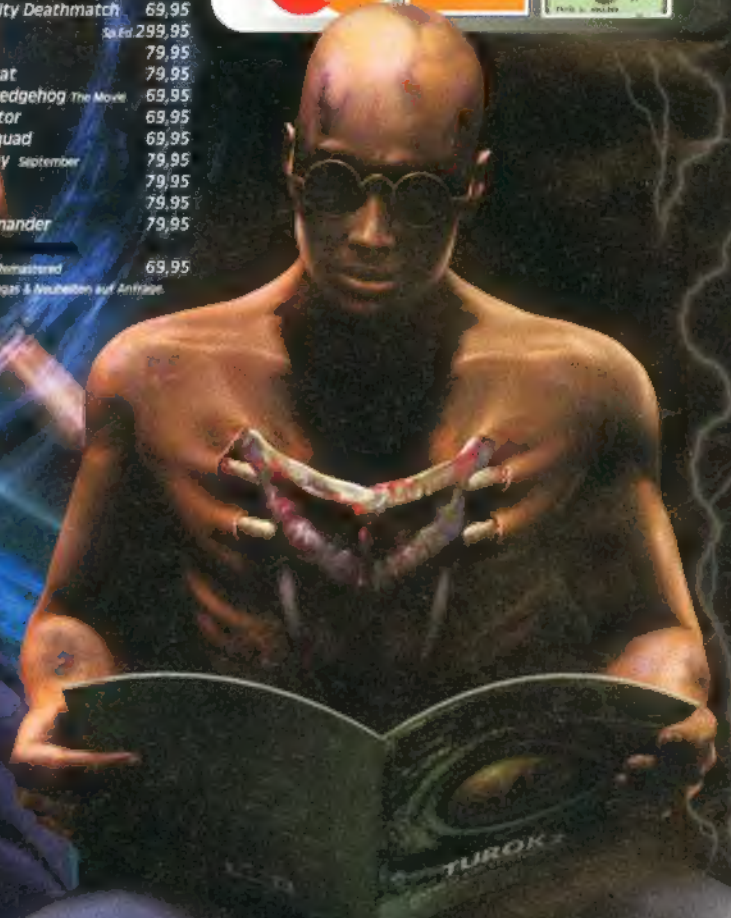
Game Boy Color

NEO GEO Pocket

DVD Video

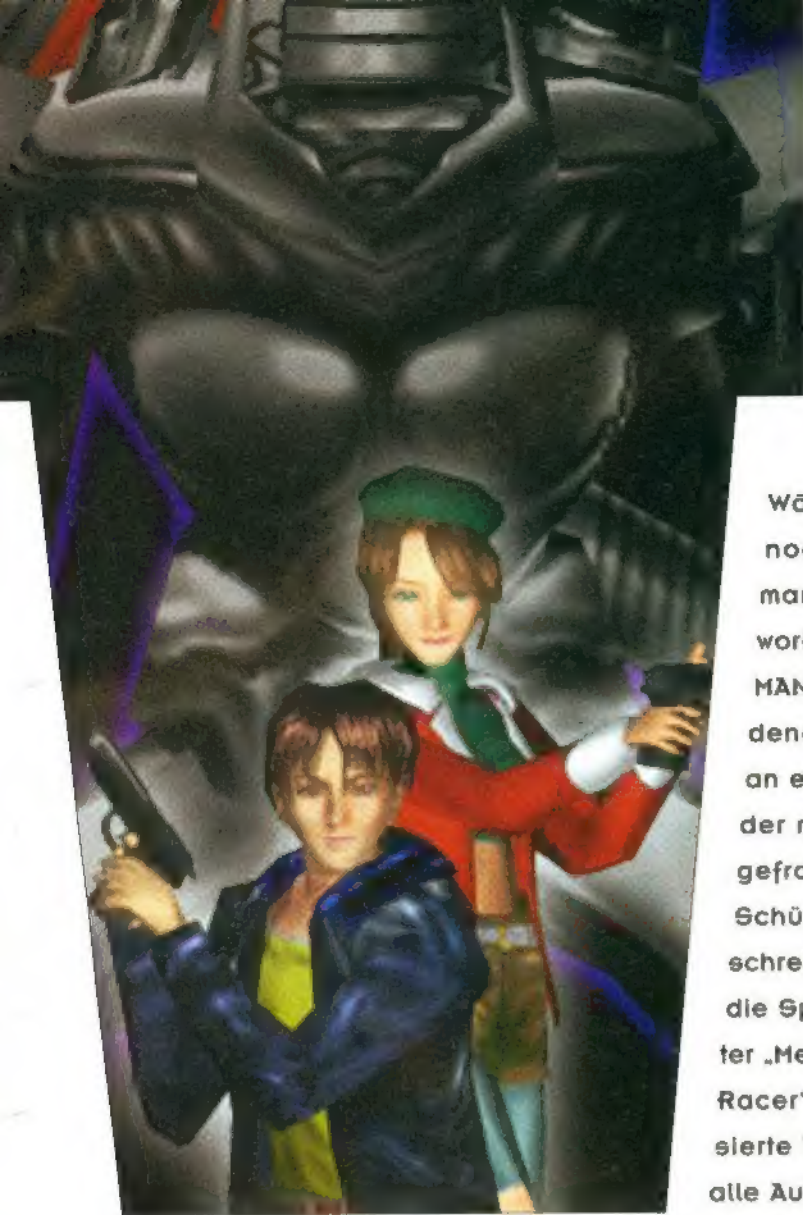
Merchandise

Bei Ihrer Bestellung akzeptieren wir auch folgende Kreditkarten



Besuchen Sie auch unseren Laden am Ebertplatz 2 in Köln

JUMP & RUN®



TEAMWORK

Während in der Welt von Lara, Snake und Sonic noch immer Einzelkämpfer dominieren, kommt man im wirklichen Leben meistens nur mit Teamwork weiter. Das gilt für kleine Grüppchen wie die MANIAC-Redaktion ebenso wie für große Firmen. In denen hunderte oder gar tausende Arbeitnehmer an einem Strang ziehen (sollen). Insbesondere bei der modernen Spieleentwicklung ist Kooperation gefragt: Vorbei die Zeiten, in denen ein begabter Schüler nebenbei ein erfolgreiches Computerspiel schreibt – der Klassenkamerad pinselte mal schnell die Sprites und ein bißchen Landschaftsgrafik. Hinter „Metal Gear Solid“, „Sega Rally 2“ und „Star Wars: Racer“ stecken ganz andere Ressourcen: Spezialisierte Teams scharen sich um den Projektleiter, der alle Aufgaben koordiniert und den Internen wie externen Render-, Sound-, KI- und Coder-Profis zuweist.

Nicht selten arbeiten 50 Personen an einem Spiel, das ein Entwicklungsbudget von mehreren Millionen Mark verschlingen kann. In Japan, den USA, England und Frankreich nichts außergewöhnliches, in Deutschland höchst selten. Da sich dieser Trend mit Playstation 2 & Co. verstärken wird, droht uns endgültig das Abstellgleis: Können Deutsche keine Spiele entwickeln? OK, es gibt Ausnahmen: Sunflowers hat mit „Anno 1602“ einen PC-Topseller entworfen und bereitet mit „Technomage“ ihr erstes Konsolen-Produkt vor. Neuling



Death Crimson 2 (Ecole, 1999)

FEB bastelt an „Killer Loop“, Factor 5 hält in Kalifornien die deutsche Fahne hoch und Discreet Monsters aus München steigt erfreulich professionell in den Markt ein (siehe Bericht ab Seite 24). Positiv sind auch Meldungen, daß Electronic Arts und Eidos interne Entwicklungsabteilungen in Deutschland aufbauen wollen. Dennoch scheint es, daß die deutsche Spieleentwicklung mittelfristig ein ähnliches Schattendasein fristen wird wie der deutsche Film.

Rollentausch: Nach gut dreijähriger Amtszeit verläßt uns Allround-Talent Christian Blendl. Wir bedanken uns für sein Engagement und wünschen ihm auch in Zukunft maximalen Spielspaß. An Christians Stelle tritt **Stephan Freundorfer:** Der eingefleischte Konsolen-Sammler (hat alleine 500 Spiele für's Atari VCS) arbeitet seit zwei Jahren in der Branche, liebt Renn- und Strategiespiele, Ego-Shooter und makabere Lichtpistolen-Duelle und lacht bevorzugt über die Simpsons, South Park oder Jerry Seinfeld. Ein heiteres Gemüt hat er auch bitter nötig: Freie Wochenenden oder gar Urlaub sind für dieses Jahr nicht geplant...



MAN!AC

NEWS



19 EA lockt mit neuem Rennspiel-konzept: Heißt via Schneemobil durch verschneite Berge und Täler.

38 Dreamcast-Titel wie Shenmue (Bild) läuten sie ein – die nächste Generation der Videospiele. Lest, was Euch im kommenden Jahrtausend erwartet, welche Ideen den Entwicklern durch den Kopf spuken.

20 Nicht nur für Kinder: Acclaims "Revolt" lockt auch ernsthafte Rennfahrer an den Bildschirm.

10 **Hip-Hop-Hiebe: Wu-Tang Shaolin Style**
Coole Rapper, harte Schläge: Eine muntere Vier-spieler-Prügelei ist die neue Bühne des Wu-Tang Clans

8 **Berg- und Talfahrt: Sled Storm**

Schnallt Euch an: Mit 160km/h durch's Polygon-Gebirge

12 **Überlebenskrise: Dino Crisis**

Capcom-Horror in 3D: MAN!AC blickt der Saurier-Gefahr in's Auge – lest einen packenden Bericht des Schreckens!

16 **Schnell wie der Teufel: Speed Devils & Co.**

Traumhafte Rennspiele in der Stadt der Liebe: Ubi Soft lud zum Dreamcast-Day nach Paris – MAN!AC war vor Ort!

18 **Piraten-Stopp: Keine Chance für Raubkopien**

Auswirkungen von Sonys neuem Playstation-Kopierschutz

20 **Revolt:** Ferngesteuertes Vergnügen für das Nintendo 64

22 **Monsterzucht: Jade Cocoon**

Das Rollenspiel und die Entwickler im MAN!AC-Focus

24 **Tu was Du willst: The Real Neverending Story**

Die "wirkliche" Unendliche Geschichte kommt aus München

26 **Castlevania 2:** Erste Infos zum neuen N64-Grusical

30 **Nachrichten:** Informationen rund um's Videospiel

FEATURE

38 **Videospiele 2000**

MAN!AC blickt in die Zukunft: Wie sieht die nächste Spiele-Generation aus, was bietet sie Neues? Und was denken die Macher über die Next-Generation-Konsolen?

28 **Hier werden Sie geholfen: Lösungsbücher**

Spickzettel gegen den Spielefrust: MAN!AC nimmt aktuelle Lösungshilfen unter die Lupe.

69 **Spieleführer '99: Denkspiele**

Mit unserem Genre-Special bringt Ihr Eure grauen Zellen auf Hochglanz: Auf zum fröhlichen Grübeln!

TIPS & TRICKS

83 **Last Resort**

Cheats & Kniffe zu aktuellen Videospielen

86 **Player's Guide:** Syphon Filter

92 **Player's Guide:** Ape Escape, Teil 1

94 **Player's Guide:** Silent Hill, Teil 1

97 Codes für Game Buster & X-Ploder

97 **Classic-Tip:** Colin McRae Rally

RUBRIKEN

5 Editorial

49 So bewerten wir

55 MAN!AC-Nachbestellung

67 Abo-Anzeige

76 Handheld

77 Arcade

78 Leserbrief

79 Impressum

79 Inserentenverzeichnis

80 Kleinanzeigen

82 Knowhow

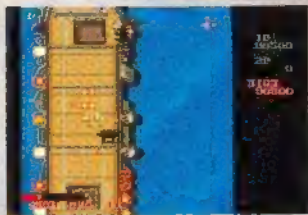
98 Vorschau

PRESENTS

PAL-TESTS



66 Bomberman



62 Capcom Generations



65 Flying Dragon



50 G-Police 2: Weapons of Justice



57 Chocobo Racing



66 Grab des Pharao



61 Kagero - Deception 2



60 Legend of Kartia



65 Milo's Astro Lanes



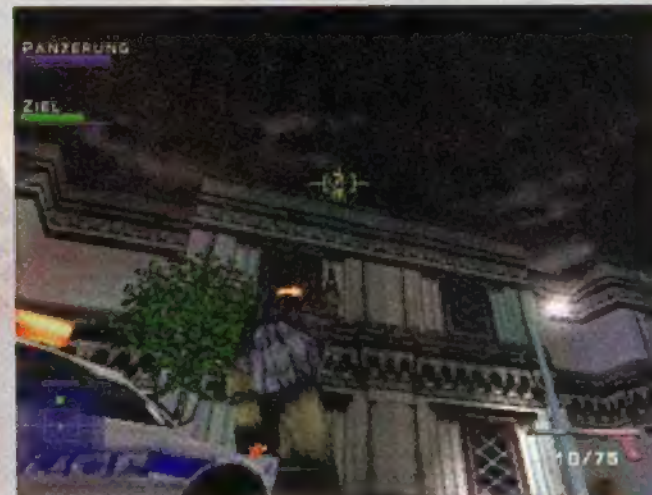
56 Monster Truck Madness



61 Rampage 2



58 Duke Nukem: Zero Hour



64 Syphon Filter



66 Versailles



54 WWF Attitude



IMPORT-TESTS



43 Expendable



46 Ace Combat 3



45 Buggy Heat



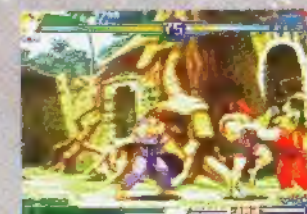
47 Fighter Maker



44 Giant Gram



42 King of Fighters DM 99



45 Street Fighter Zero 3





Wählt Euren Charakter mit Bedacht: Ausgeglichene Fahr-eigenschaften erleichtern den Einstieg.

Berg- und Talfahrt

Vor Electronic Arts ist nicht einmal die stille Bergwelt sicher: Mit PS-strotzenden Schneemobilen jagt Ihr vorbei an Gletscherspalten und tödlichen Abhängen.

Die Masse an Renn- und Sportspielen für die Playstation ist unüberschaubar. Selbst Top-titel wie "Need for Speed: Brennender Asphalt" können sich im Sumpf der monatlichen Neuerscheinungen nur schwer behaupten. Electronic Arts hat deshalb mit "Sled Storm" eine interessante Mischung in der Mache: Action-, Sport- und Renn-elemente garniert mit großzügig gestalteten, winterlichen Pisten – fertig ist der Weihnachtshit.

In "Sled Storm" steigt Ihr mit einem von sechs Charakteren auf ein hochgetuntetes Schneemobil und heizt mit drei Konkurrenten über haarsträubende Kurse. Jeder Fahrer besitzt seinen eigenen Schlitten

und unterschiedlich ausgeprägte Werte in Höchstgeschwindigkeit, Beschleunigung, Handling, Stabilität sowie Trickrepertoire. Habt Ihr Euch für einen Recken entschieden, macht Ihr am besten eine Probefahrt im Time-Trial-Modus, um Euch an die Steuerung zu gewöhnen. Neben Gas- sowie Bremsknopf sind die Zeigefinger-Tasten am wichtigsten: Mit L1/R1 neigt Ihr Euch auf die entsprechende Seite und könnt dadurch enge Kurven mit Top-Speed nehmen. Über die anderen beiden Shoulder-Buttons führt Ihr diverse Tricks und Stunts aus. Haltet bei einem Sprung über die zahlreichen Hügel eine Taste gedrückt und bewegt den Steuerknüppel in eine beliebige Richtung – je nach Kombination führt Euer Fahrer dann einen von ca. 50 Tricks aus, u.a. "Superman Airs" und "Heel Clickers". Erfahrene Piloten reißen die Bewegungen aneinander und schaufeln mit Combos massig Punkte, welche im Championship-Mode nach Rennende in bare Münze umgewandelt werden. In diesem Modus dürft Ihr von dem erspiel-



Die Ego-Perspektive spielt sich trotz heftigen Umherschaukelns gut

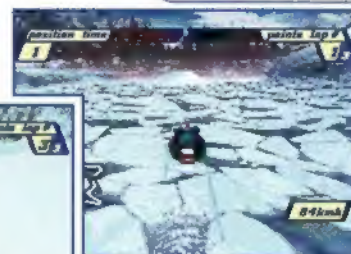


Mit Stunts wie dieser Beigrätsche scheffelt Ihr massig Punkte

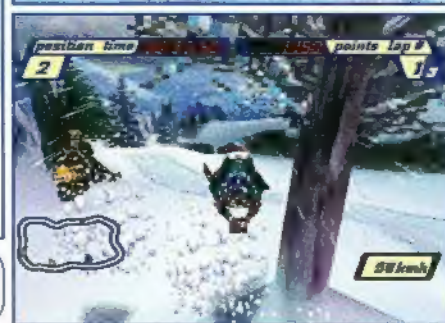
Wind



Hoppe hoppe Schneemobil, im dichten Nebel seht Ihr wohl nicht viel!



Unterschiedliche Bodenverhältnisse wie Eisschollen und Wasser verlangen gekonnte Manövrieren. Landet Ihr siegreich auf dem ersten Platz, wird gejubelt (Bild links).



In manchen Kursen ackert Ihr durch offene, matschige Stellen und hinterläßt so eine dreckige Spur im Schnee (Bild oben). Paßt auf bei Sprüngen nahe an Bäumen vorbei – Kollisionen werfen Euch aus dem Sitz.



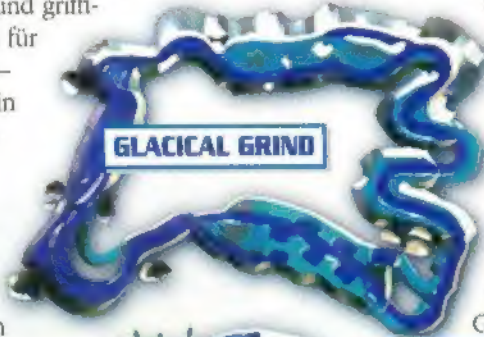
Auf manchen Strecken reiht sich Sprung an Sprung – beachtet die verschiedenfarbigen Markierungen an den Hügeln. Blau steht für kleine, rot für große Sprünge.



Die Mehrspieler-Modi im Detail: Im Zweispieler-Splitscreen seid Ihr mit zwei CPU-Gegnern unterwegs, zu viert müßt Ihr auf weitere Fahrer verzichten.

ten Geld Upgrades für Euer Schneemobil kaufen: Mehr als 14 Zusatzteile wie stärkerer Motor, zuverlässigere Zündkerzen, leichteres Chassis und griffigere Ketten stehen für den Einbau bereit – die meisten sogar in mehreren Ausbaustufen. Neben vielen Upgrades sorgen 14 Strecken für langfristige Motivation. Die Pisten sind aufgeteilt in zwei große alpine Gebiete: Auf den "Sno-Cross-Tracks" müßt Ihr mehrere Runden auf abgesteckten

Kursen absolvieren. Gespickt mit deftigen Sprüngen, laden sie zu ausgedehnten Trick-Einlagen ein. Eure drei Gegner schubst Ihr dabei mit kräftigen Remplern vom Sitz oder drängt sie in den Fangzaun. Gewinnt Ihr ein Rennen, geht's in der nächsten Runde an einem anderen Ort am Berg weiter. Im Gegensatz zu den



Oben seht Ihr drei ausgewählte "Open Mountain"-Kurse, die allesamt vor Abkürzungen nur so strotzen. Abgelegene Abschnitte erreicht Ihr nicht nur durch waghalsige Sprünge, sondern auch über versteckte, meist abgesperrte Alternativ-Routen. In der "Eagle Ridge"-Strecke führt beispielsweise ein Weg durch einen stillgelegten Eisenbahntunnel. Doch Vorsicht: Nicht jede Abkürzung verschafft Euch auch einen Zeitvorsprung. Manche Wege sind mit engen Passagen und tiefen Abgründen nur schwer zu bewältigen.

sechs klar abgegrenzten Rundkursen im "Sno-Cross", brettet Ihr in den acht "Open Mountain"-Strecken oftmals quer durch die Pampa, immer auf der Suche nach der entscheidenden Abkürzung. Im Laufe eines Wettkampfes rast Ihr über Gletscherzungen, Tiefschnee, Eisplatten, quer durch den Wald oder vorbei an Steilwänden. Die technische Seite von "Sled Storm" macht bereits einen guten Eindruck: Zwar ploppen einige Landschaftsteile noch recht harsch in's Bild, dafür scrollt die Umgebung flüssig über den Bild-



Detailaufnahmen der links angesprochenen Abkürzung: Durchbrecht mit Eurem Schneemobil den Bretterverschlag am Tunnelleingang und spart Euch so wertvolle Sekunden.



Nur Eure am Fahrzeug montierten Scheinwerfer erhellen die Piste. Sammelt fleißig Punkte und kauft Euch bessere Halogen-Lampen.

GESCHICHTE DES SCHNEEMOBILS

Vom Transportgerät zum Sportvehikel

Die ersten Versuche, einen fahrenden Schlitten zu bauen, reichen 75 Jahre zurück. Damals waren die Gefährte als Transportmittel für Kranke, Ärzte und Lebensmittel gedacht, um auch in Gegenden mit starken Schneefällen die Grundversorgung sicher zu stellen. 1935 entstand das erste Schneemobil mit Kettenantrieb und vorn befestigten Skiern – zwölf Personen paßten auf dieses "Monster". In den späten 50er Jahren konnte durch kleinere Verbrennungsmotoren die Größe und das Gewicht drastisch reduziert werden, das ein- oder zweisitzige Schneemobil war geboren. Dieser Fortschritt ebnete einer neuen Freizeitsportart den Weg – der "fahrende Schlitten" wurde gesellschaftsfähig. Heute produzieren mehrere Firmen 200.000 Fahrzeuge pro Jahr, die in USA, Kanada und Europa ihren Hauptabsatz finden; bei weltweit mehr als vier Millionen begeisterten Hobbyfahrern nicht verwunderlich. Vor allem in Europa ist der Schneemobilsport schwer im Kommen: Neben steigenden Absatzzahlen sowie hunderten von Vereinen, hat die Touristenbranche das weiße Vergnügen als neue Einnahmequelle entdeckt. Übrigens, der durchschnittliche Schneemobilfahrer ist verheiratet, 41 Jahre alt, verdient 10.000 Mark monatlich und legt pro Saison 2.000 km mit seinem Gefährt zurück. Fangt schon mal an zu sparen!

schirm. Effekte wie aufwirbelnder Schnee, sichtbare Fahrspuren, wechselnde Wetterverhältnisse und atemberaubende Nachtfahrten mit Echtzeitbeleuchtung haben uns sichtlich beeindruckt. Auch die Mehrspieler-Modi flimmern flott über den Fernseher und heizen die Stimmung an. Soundmäßig hört Ihr vorwiegend rockige Songs sowie die jubelnden bzw. verärgerten Ausrufe der Fahrer (in englischer Sprache). os

TITEL	Sled Storm
HERSTELLER	Electronic Arts
SYSTEM	Playstation
BRD-RELEASE	3. Quartal
Spritziges Schneemobilrennen mit weitläufiger Streckenführung, ausgefeiltem Stuntsystem und sauberer Technik.	

RAP RANGEGELEI & HIP HOP HIEBE



In ihrer Musik vereint der "Wu-Tang Clan" amerikanische Ghetto-Kultur, klassische Kung-Fu-Thematik und wortgewandten Sprechgesang. Für Activision legen die Kult-Rapper nun einen Auftritt der besonderen Art hin: Als Figuren in einem Prügelspiel.



Euer Sieg wird durch eine selbstablaufende "Fatality"-Sequenz belohnt

Es kommt nur selten vor, daß sich Spielertitel von bekannten Popmusikern oder -gruppen herleiten oder gar ihre Inhalte von Top-sellern der Charts inspiriert werden. Gerade mal Journey, Michael Jackson und Aerosmith legten in der Vergangenheit einen interaktiven Auftritt auf Konsole hin. Während den amerikanischen 70er-Jahre-Rockern Journey ("Wheel in the sky") bereits auf dem Atari VCS ein kruder Geschicklichkeitstest gewidmet wurde, traten die harten Kollegen um Steve Tyler erst Mitte der Neunziger im Fadenkreuz-Shooter "Revolution X" (diverse Systeme) als zu befreiende Geiseln in Erscheinung. Der "King of Pop" durfte dagegen im Spiel zum Tanzstreifen "Moonwalker" (Master System, Mega Drive) höchstpersönlich bösen Buben den Garaus machen. Bei "Wu Tang: Shaolin Style" ist es nicht nur der populäre Name, den die amerikanische Hip-Hop-Band "Wu-Tang Clan" zum Spiel beisteuert. Auch der Inhalt basiert auf der Philosophie der neun Rapper, die sich den Shaolin und ihrem Kampfstil verschrieben haben.



Nahmen es die Workkünstler bisher nur mit der Zunge mit ihren Rivalen auf, dürfen ihre digitalen Alter Egos nun die Gegner mit Fäusten, Füßen und allerlei Waffen traktieren.

Zehn dreidimensionale Arenen sind die Austragungsstätten heftiger Prügeleien, die sich durch einige Besonderheiten von der breiten Masse an Beat'em-Ups



Schwerter gegen Fäuste: Das Schärffste, was einige der 21 Charaktere mit sich führen, ist ihre Handkante.



abheben sollen. So kämpft Ihr nicht nur Mann gegen Mann, bis ein Teilnehmer zum dritten Mal sämtliche Lebensenergie verloren hat, maximal vier Spieler stehen sich gleichzeitig gegenüber. Dabei ergeben sich durch das „Jeder gegen jeden“-Konzept interessante taktische Möglichkeiten. Vorsichtige Spieler gehen zunächst Kämpfen aus dem Weg, um dann geschwächte Charaktere von den Beinen zu holen. Hinterlistige Recken dagegen bearbeiten den Rücken von Gegnern, die gerade in einen Zweikampf verstrickt sind. Allerdings verhindert die geringe Größe der Arenen und der schnelle Spielfluß, daß Ihr dauerhaft von blauen Flecken verschont bleibt.



Neben den Standard-Prügeleien wird "Wu Tang: Shaolin Style" auch einen speziellen Story-Modus besitzen, in dem Ihr alle 36 Kammern (sprich Prüfungen) der Shaolin durchläuft. Bis Ihr allerdings im Finale mit einem übermächtigen Endgegner konfrontiert werdet, müßt Ihr Euer Geschick erst auf vielfältige Art

beweisen. Bloßes Plätten aller Gegner genügt oft nicht, in einige Ränge könnt Ihr z.B. nur aufsteigen, wenn

Ihr bestimmte Combos beherrscht oder einen Kampf ohne Energieverlust bzw. innerhalb eines Zeitlimits übersteht.

Trotz der im Vierspieler-Modus oft chaotisch anmutenden Szenen, verhindert die geschickte Kameraführung,

ÜBERTRIEBENE HÄRTE

Ungeliebter Ahne

Die Idee, vier Kämpfer zur „Jeder gegen jeden“-Prügelei in eine Arena zu stecken, war für die Macher von "Wu Tang: Shaolin Style" – Paradox Development – nicht neu. Die US-amerikanischen Entwickler hatten bereits letztes Jahr für den Publisher Virgin Interactive ein technisch wie spielerisch ähnliches Produkt in Arbeit. Mit der Übernahme eines Großteils der Virgin-Titel durch Electronic Arts landete auch der nahezu fertiggestellte Prügler "Thrill Kill" beim Branchenriesen. Doch EAs hohe Herren entschieden sich im Hinblick auf ihren guten Ruf schnell gegen eine Veröffentlichung. Was ihnen Kopfzerbrechen bereitete, war jedoch nicht die mangelnde Produktqualität, sondern das extrem morbide Szenario des blutigen Gemetzels. Denn nicht einmal indizierte Horrorstreifen konnten mit einem ähnlich großen Staraufgebot bizarrer und perverser Charaktere mithalten. So schwingt ein Foltermeister die Eisenkette, ein irrer Doktor metzelt mit einem Rasiermesser, eine Sado-Krankenschwester in superkurzem Röckchen hat sich auf's Kopfverdrehen spezialisiert und ein Kannibale ist neben seinen scharfen Beißern auch noch mit einem abgetrennten Bein bewaffnet. Und daß eine finale Attacke nicht ohne einen dicken Schwall Blut und dem Verlust diverser Gliedmaßen auskommt, könnt Ihr Euch wahrscheinlich selbst denken. Da auch die Steuerung gruselig ausfiel, war die Einstampfung allerdings kein großer Verlust.



Was soll schon dabei rauskommen, wenn vier Psychopathen zusammengepfercht werden?



Die zwei Säbel des Suang Dao hinterlassen keine klaffenden Wunden, das Blut spritzt dennoch (übrigens auch bei der deutschen Version in roter Farbe).



Nach dem Ableben wird der Spieler sofort wieder mit voller Energieleiste in die Arena teleportiert. Sinkt die Figur ein drittes Mal kraftlos zu Boden, ist die Runde endgültig verloren.

daß ein Mitspieler die Übersicht oder seine Figur aus den Augen verliert. Regelmäßige Schwenks und milde Zooms

beleben die Szenerie und bringen die detailliert ausgearbeiteten Charaktere optisch eindrucksvoll auf den Bildschirm. Jeder der 21 Kämpfer – von denen bis-

Dolch zu und der chinesische Glatzkopf Suang Dao läßt zwei Säbel gleichzeitig durch die Luft oder die Körper der Gegner wirbeln. Auch mit Messern oder Kugeln ausgestattete Ketten finden Verwendung, um den Konkurrenten hohe Blutverluste beizufügen.

Um "Wu Tang: Shaolin Style" nicht den Anschein einer simplen Ghetto-Massenprügelei zu geben, werden die Entwickler jeder einzelnen Spielfigur eine Vielzahl Combos und Specials spendieren, deren Wirksamkeit sich an individuellen Charakterattributen orientiert.



her erst acht zu begutachten sind – verfügt über eigene Kampfstile und Waffen. Clan-Mitglied Shallah Raekwon, stilecht mit Kapuzenshirt und dicker Goldkette, nutzt nur Fäuste und Füße, der Rapper Masta Killa in seinem ninja-artigen Outfit sticht zusätzlich mit einem



Stehen sich anfangs noch alle vier Kämpfer gegenüber (rechts oben), haben sich ein paar Sekunden später bereits zwei Gruppen herausgebildet (oben).



So könnt Ihr eure Spielfigur nicht nur zu gewöhnlichen Schlägen, Tritten oder Blocks motivieren, sondern auch Kopfscheren ansetzen, Würfe ausführen oder mit wuchtigem Hieb Euren armseligen Gegenüber durch die gesamte Länge der Arena schleudern. Im Drei- oder Vierspieler-Gekloppe lassen

DA GIBT'S WAS AUF DIE OHREN

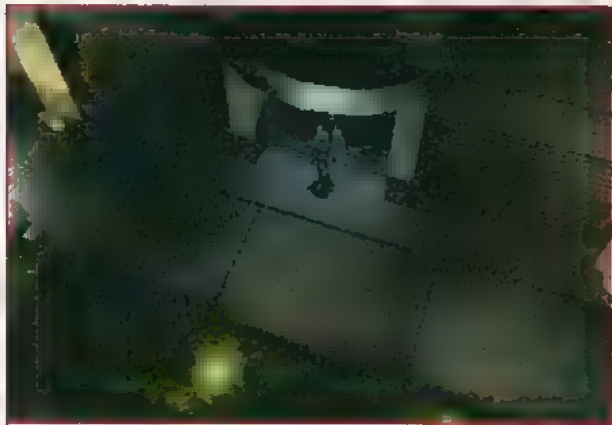
Die Band zum Spiel

Nicht nur ihre Liebe zu Rap und Hip Hop verbindet die neun jungen Männer aus dem New Yorker Stadtteil Staten Island. Ihr gemeinsamer Hang zu asiatischen Kampffilmen drückt sich bereits im Bandnamen "Wu-Tang Clan" aus, der auf eine Gruppe von Kriegern im antiken China zurückgeht. Die beherrschten meisterlich die Kunst des Wu-Tang-Schwertkampfes und so definieren sich die Musiker natürlich selbst als Meister des Wortes, mit Texten so scharf wie Rasierklingen. Neben der Bandphilosophie beziehen die Rapper aus den Kung-Fu-Streifen auch Teile ihrer Musik, immer wieder tauchen Samples aus allerlei Hongkong-B-Filmchen, aber auch aus Produktionen wie "Spawn" oder "Die üblichen Verdächtigen" auf. Zwei CDs der Wortkünstler mit so illustren Namen wie Ol' Dirty Bastard, Ghostface Killah oder Inspectah Deck sind bisher erschienen und wurden von den Kritikern hochgelobt. Neben "Enter the Wu-Tang" und "Wu-Tang Forever" gibt es aber auch eine unüberschaubare Zahl von Soloplaten und Projekten einzelner Mitglieder mit bekannten Künstlern wie Chemical Brothers, Prodigy oder Mariah Carey.

sich mit einigen Special-Moves gar mehrere Gegner gleichzeitig auf's Korn nehmen. Dank "Tekken"-ähnlicher Belegung des Joypads sollten Prügelspieler keine Probleme mit der Steuerung haben. Der Wu-Tang Clan stellt aber nicht nur seine Bandmitglieder als Spielfiguren zur Verfügung, auch für die musikalische

Unternehmung zeigen sich die Rapper verantwortlich. Komplette Musikstücke werden zwar nicht den Teppich aus Kampfgeräuschen unterlegen, längere Samples der handeigenen Bibliothek sollten aber dennoch Hip-Hop-Ambiente erzeugen. sf

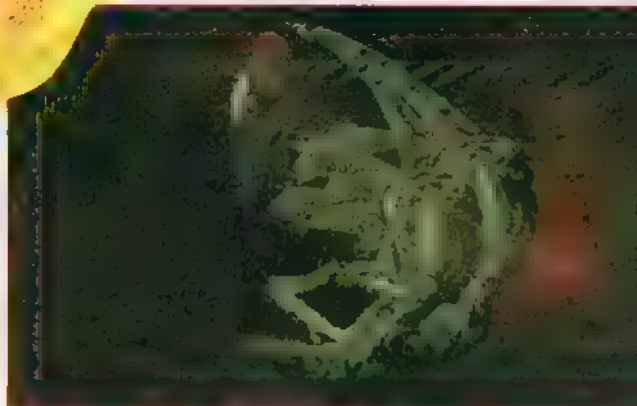
WU TANG, SHAOLIN STYLE
 ACTIVISION
 PS4, PS3, PS2
 NOVEMBER
Vier-Spieler-Ghetto-Prügelei mit schicker Optik: Hoher Kultfaktor dank Hip-Hop-Sound und echten Vorbildern.



3D oder 2D? "Resident Evil"-Macher Shinji Mikami setzt das Prinzip wechselnder Kameraperspektiven in "Dino Crisis" fort.



Dino im Sturzflug: Ohne Vorwarnung kracht ein kreischender Raptor von der Decke.



Legt Euch nicht mit Rothaarigen an: Regina betrachtet ihre Opfer.



Alles am rechten Fleck: Eine seitliche Kamerafahrt zeigt Reginas Proportionen.

Überlebense

Dinomania in Japan: Diesmal sorgt nicht Steven "Jurassic Park" Spielberg, sondern "Resident Evil"-Erfinder Shinji Mikami für angsterfüllte Blicke im Land des Lächelns. Damit Ihr heute wißt, welches Kaliber Ihr im November aus dem Waffenschrank holen müßt, begibt sich MANIAC ins NTSC-Gehege und kämpft gegen metergroße Urzeitbestien um's Überleben.



Es muß eine Art Tier sein." Apathisch start Ihr auf den

abgetrennten Oberkörper vor Euch am Boden. Ihr haßt solche Aufträge, bei denen Ihr vor lauter Geheimniskrämerei nicht wißt, mit welcher Art von Gegner Ihr es eigentlich zu tun habt. Rein in den Hubschrauber und per Fallschirm auf die Zielinsel! Euer Informant hat-

te wie üblich nur vage Auskünfte parat, an deren Wahrheitsgehalt Ihr, ehrlich gesagt, leise Zweifel hegt. „Die geheimen Forschungen beschäftigen sich nicht mit



Polygonreich: Die Dinos sehen einfach umwerfend aus!



Mit dem Rücken an der Wand, ist die Gefahr nur schwer gebarnt.



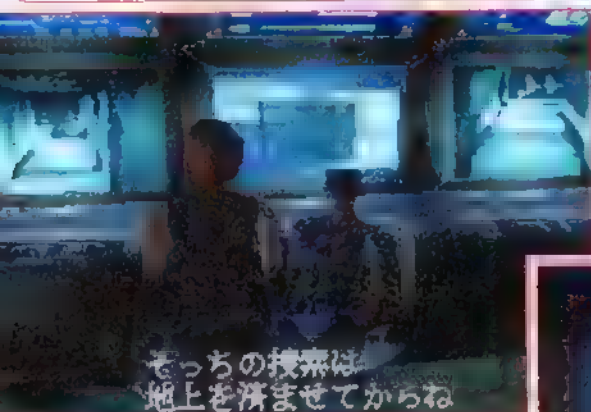
Detailreich inszeniert: Leuchtendes Mündungsfeuer und...



...umherfliegende Patronenhülsen sorgen für eine prickelnde Atmosphäre..



Der T-Rex hat Hunger: Ein toter Arzt dient der Urzeitbestie als Appetitanreger.



Im Kontrollraum besprecht Ihr das weitere Vorgehen. Rechts unten ein Bild der Karte.

Krise

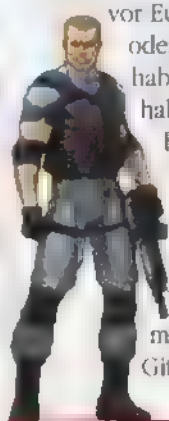
einer Waffe", hieß es. Haha. Für Waffenexperimente ist eine Militärbasis ja auch der völlig falsche Platz! Als der Name „Dr. Kirk“ fällt, werdet Ihr aber doch stutzig. Dr. Kirk machte sich vor Jahren mit einer neuartigen, schadstofffreien Energiegewinnung einen Namen. Kurz nachdem die Regierung die finanzielle Unterstützung für sein Projekt kappte, kam der Professor während eines Experiments um's Leben. So hieß es zumindest. Dementsprechend überrascht seid Ihr darüber, daß der totergeglaubte Dr. Kirk in besagter Militärbasis gesichtet wurde. Der Auftrag könnte doch ganz interessant werden...

Regina in Not

Nun steht Ihr hier, mit einer zerstückelten Leiche auf dem Boden und einem unbekannten, aber offensichtlich sehr gefährlichen Gegner – irgendwo hier draußen. Vorsichtig wagt Ihr Euch in den Maschinenschuppen und setzt den Generator in Gang. Plötzlich hört Ihr Schüsse, dann einen Schrei. Als Ihr mit zittriger Hand die Tür nach draußen öffnet, ist niemand zu sehen. Nach wenigen Schritten bemerkt Ihr eine dicke Blutspur, die vorher ganz bestimmt noch nicht da war. Sie reicht so weit wie Euer Blick und Euch wird klar:



Wer immer hier verletzt wurde, muß nun ziemlich blaß aussehen. Doch Euch bleibt keine Zeit mehr, diesen makaberen Gedanken weiterzuverfolgen. Laute, polternde Schritte nähern sich, dann stockt Euch der Atem. Ein grünes Reptil mit spitzen Zähnen und scharfen Krallen steht vor Euch, faucht wütend und springt dann mit weitem Satz auf Euch zu. Bevor Euch klar wird, mit wem



oder was Ihr es hier zu tun habt, setzt Euer Lebenserhaltungstrieb Eure Beine in Bewegung: geistesabwesend rennt Ihr in Richtung Haus. Gerade noch rechtzeitig fällt das Zauntor hinter Euch ins Schloß. Das Reptil kracht mit voller Wucht in das Gitter. Zu Tode erschrocken dreht Ihr Euch um und



Überraschungsangriff: Ein Dino begräbt Euch unter seinem dicken Körper, erst mit Waffengewalt bringt Ihr ihn zur Raison.

SAURIER-ARTEN

KLEINE DINOS, GROSSE DINOS



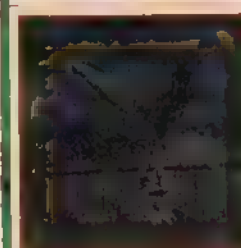
„Kleiner Hüpf“

Der „Kleine Hüpf“ (schreibt uns, wenn Ihr den Namen dieser Dino-Art wißt) ist eher ungefährlich, mit einem Schuß habt Ihr ihn erledigt. Dieses mehr belustigende denn furchterregende Urzeitmonster greift jedoch gerne zusammen mit ein paar Artgenossen an. In diesem Fall solltet Ihr zu schwerem Kaliber greifen und mehrere Hüpf mit einem Schuß wegblassen.



Raptor

Den Raptoren begegnet Ihr in „Dino Crisis“ von allen Saurier-Arten am häufigsten. Er ist sehr flink und „spielt“ gerne mit Euch (siehe Bild). Laßt ihn nicht an Euch herankommen; lauft lieber davon, bevor Ihr Euch auf einen Nahkampf einlaßt. Im „Easy“-Modus reichen drei Schüsse aus der Pistole, auf „Normal“ greift Ihr am besten zur durchschlagskräftigen Shotgun.



Pteranodon

Der Pteranodon ist eine Mischung aus Vogel und Reptil. Mit Vorliebe stößt er Euch auf den Boden, packt Euch dann an den Armen und läßt Euch aus der Höhe auf den harten Boden plumpsen. Als „Dank“ solltet Ihr zur Pistole greifen und seinen ledernen Flügeln einige Lochverzierung hinzufügen. Ist Euch die Munition ausgegangen, weicht Ihr im Zickzackkurs seinen Attacken aus.



Tyrannosaurus Rex

Der „T-Rex“ läßt sich von Pistolenkugeln nicht beeindrucken. Allenfalls bei Schüssen aus der Shotgun weicht er zurück. Erlegen könnt Ihr dieses Ungeheuer mit ein bißchen Schrot freilich nicht, dazu ist ein anderes Kaliber notwendig. Zum Glück begegnet Ihr dem Tyrannosaurus Rex selten, die wenigen Kontakte sorgen jedoch für heftiges Klappern der Herzkammern...

blickt in's Gesicht Eures dickhäutigen Feindes. Dieser wendet, nimmt Anlauf, und springt in hohem Bogen über den Zaun. Höchste Zeit, Eure Flucht fortzusetzen! Per Funk teilt Euch der Kollege mit, daß er soeben die Tür in's Innere des Gebäudes entriegelt hat – keine Sekunde zu früh! Ihr seid in Sicherheit. Vorerst...



RESIDENT EVIL VS. DINO CRISIS

Zwist unter Frauen



REGINA: „Verglichen mit meiner Dino-Jagd auf der Todesinsel war ja Dein Job in 'Resident Evil' kinderleicht! Die Zombies schlurften langsam auf Dich zu; Du

hattest genügend Zeit, um durchzuladen und abzurücken. Bei 'Dino Crisis' erreicht das Grauen eine neue Qualität, denn diese Bestien haben flinke Beine, scharfe Zähne und den Killerinstinkt im Blut! Hätte ich nicht meine guten Freunde 'Mr. 9mm', 'Bloody Shotgun' und 'Speedy Automatik' dabei, wäre ich schon längst in der Darmflora eines T-Rex gelandet!"

JILL: „Dafür wirst Du in Echtzeit in Szene gesetzt! Bei mir gab's keine Verfolgungsjagden, keine Kameraschwenks. Du spielst in einem Hollywood-Streifen, ich nur in einem B-Film.“

REGINA: „Beklag' Dich nur! Bei Dir war die Grafik wenigstens schön bunt. In meinem 'Hollywood-Streifen', wie Du 'Dino Crisis' bezeichnest, sind viele Gänge eintönig grau. Die Verfolgungsjagden sind eher selten, die Kameraschwenks zu unspektakulär, um diesen Mangel auszugleichen. Außerdem ist die Musik nicht besonders fesselnd, der Kollege Harry Mason in 'Silent Hill' hatte da mehr Glück – oder Pech, je nach Betrachtungsweise.“

JILL: „OK, die Umgebung in 'Resident Evil' ist vielleicht hübscher. Aber Deine Dinos sehen grandios aus, und erst diese geschmeidigen Bewegungsanimationen – zum Dahinschmelzen.“

REGINA: „Wohl eher zum Dahinsiechen, wenn Du nicht aufpaßt. Auf 'Normal' ist mein Abenteuer unheimlich schwer, da bekommt ja die härteste Frau Angstzustände! Die Rätsel sind wiederum simpel, meine Kombinationsgabe wird bisweilen unterfordert.“

JILL: „Aber Du mußt doch zugeben, daß 'Dino Crisis' trotz kleinerer Schwächen ein effektvolles, anspruchsvolles Action-Adventure geworden ist.“



REGINA: „Klar, für mich als Heldin wider Willen ist's hart, aber der Spieler wird's sicher mögen. Vor allem natürlich, weil ich hübscher bin als Du!“

JILL: „Wenn man 'hübscher' auf die Oberweite bezieht...“



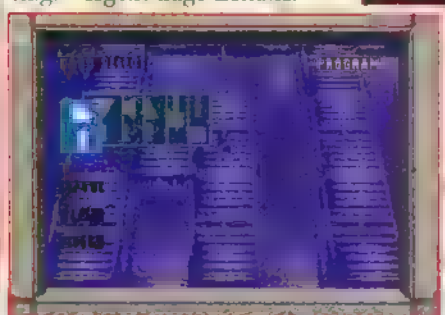
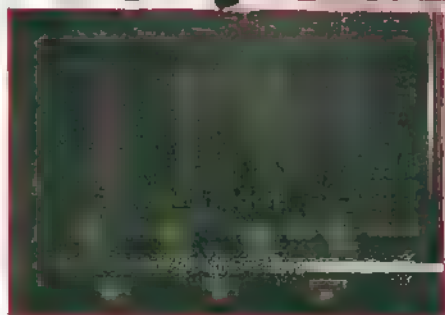
In der Hauptrolle

Packende Anfangsminuten bringen Euch in Ballerlaune. Mit einem Gegner, der Eure Kameraden in Stücke reißt, kann man kein Mitleid haben. Bereit, der Dino-Krise ein Ende zu machen, begeht Ihr Euch in

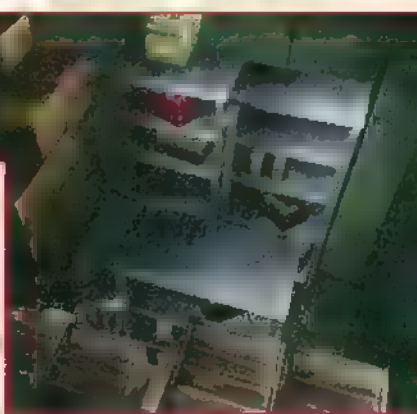


...und betätigt dann die Hebel. Die Farbkodierung ist der Schlüssel.

Bringt die Spulen in die richtige Reihenfolge...



Mit einem Kran verlagert Ihr Kisten und macht den Weg frei



Alter Hut: Regale lassen sich verschieben.



"Die werden Sie brauchen": Kurz vor dem Exitus drückt Euch der Arzt eine Keycard in die Hand.



Unvollständig: In den Ausführungen Eures Informanten ist keine Rede von gefräßigen Dinos.



ein interaktives Horrormovie, das auf den ersten Blick stark an Capcoms „Resident Evil“ erinnert. Dank der Tatsache, daß in „Dino Crisis“ alle Charaktere sowie die komplette Umgebung aus Echtzeit-Polygonen bestehen, können Eure Aktionen problemlos aus wechselnden Perspektiven gezeigt werden. Bildschnitte, nach denen Ihr Euch plötzlich von vorne bzw. aus erhöhter oder bodennahe Stelle seht, sind für Shinji

Mikami auch weiterhin das perfekte Stilmittel für eine filmnahe Präsentation seiner Action-Adventures. Trotzdem ist die 3D-Gestaltung kein Marketing-Gag, sondern wird für dynamische Kameraschwenks genutzt. War bei „Resident



Tot, aber nützlich: Von jeder Leiche (mit mindestens einer Hand) scannt Ihr die Fingerabdrücke.

Evil“ das Objektiv in jedem Raum fixiert, sitzt der virtuelle Kameramann am „Dino Crisis“-Set oftmals auf Schienen und begleitet Euch von hinten oder von der Seite. Verfolgungsjagden mit schnellen Rapptoren im Nacken wirken dadurch ungemein bedrohlich. Doch auch im Nahkampf ist die Dino-Schar gefährlich genug. Vergeßt träge Zombies

mit statischen Bewegungen, die allenfalls in der Gruppe für Gefahr sorgen. In „Dino Crisis“ werdet Ihr mit instinktgesteuerten Raubtieren konfrontiert – und die sind keine Vegetarier!

Ihr allerdings auch nicht; mit 9mm-Knarre, Shotgun, Automatik und Raketenwerfer macht Ihr deutlich, daß Ihr nicht viel von einer Dino-Krise haltet. Shotgun und Automatik lassen sich übrigens mit unterschiedlicher Munition bestücken:

Während Ihr mit Betäubungsmunition das Urzeitmonster in den Ruheschlaf schießt, richtet Ihr mit Schrotkugeln eine blutige Schweinerei an. Im Laufe des Spiels baut Ihr außerdem Eure Pistole

Nicht nur Eure Heldin Regina, sondern vor allem die riesigen Dinos wurden detailliert gestaltet und sind hervorragend animiert.

EURE ERSTEN SCHRITTE

Die Gefahr wird sichtbar

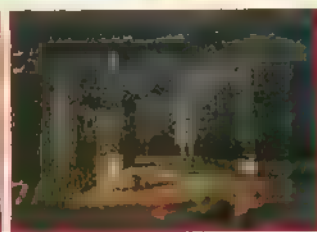
Der Schrecken kommt langsam, aber gewaltig. Schockierende Erlebnisse verursachen Beklemmung, dann kommt es zur ersten Konfrontation. Wir haben uns auf die Lauer gelegt und die Ereignisse der ersten Minuten mit der Kamera festgehalten.



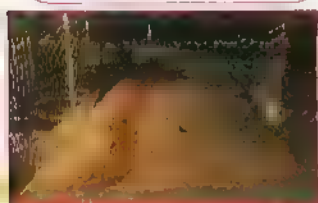
"Einer in's Haus, einer bleibt bei mir": Commander Gail gibt Kommandos...



...und stößt auf eine Blutspur. "Das Blut ist noch warm."



Ihr macht eine schreckliche Entdeckung - eine zerstückelte Leiche.



Wohin führt diese Blutspur? Eigentlich wollt ihr die Antwort gar nicht wissen.



Aus den Augen eines Dinos: Der Boden bebt, die Kamera wackelt im Schritt.



Im Angesicht des Todes: Wer sich zuletzt bewegt, verliert!

zur Megawumme aus. Extras lassen sich wie bei "Resident Evil" mischen, um z.B. ein "Wundermittel" zu erstellen. Euer Gesundheitszustand wird in "Dino Crisis" nicht anhand Eures Portraits dargestellt - wie es Euch geht, zeigt Euer Gang. Seid Ihr leicht verletzt, tropft das Blut auf den Boden. Nähert sich Euer Zustand dem kritischen Bereich, preßt Ihr Eure Hand an die Brust und schlurft gebückt davon. Nicht nur Durchhaltevermögen, sondern auch Köpfchen ist bei Eurem Abenteuer in der Militärbasis gefragt. Viele Türen sind verschlossen, per Keycard oder Code-Rätsel verschafft Ihr Euch Einlaß. "Top Secret"-Räume sind allerdings mit einem speziellen Sicherheitssystem versperrt - zur Identifikation dient der Fingerabdruck! Zum Glück findet Ihr einen Scanner, mit dem Ihr die Abdrücke toter

Mitarbeiter einlesen und an den entsprechenden Türen als Schlüssel nutzen könnt. Neben der Schlüsselsuche gibt es aber noch andere Denkaufgaben, einige zeigen Euch die Bilder links. Euer Abenteuer läuft zwar weitgehend linear ab, an manchen Stellen beeinflussen Eure Entscheidungen aber den weiteren Verlauf der Handlung - "Resident Evil"-Spieler kennen das Prinzip bereits aus dem ersten Teil der Serie.

T-Rex für Dich

Vorsichtig tastet Ihr Euch in der Militärbasis voran, als Ihr an eine Laserschranke kommt. Hier geht's nicht weiter! Einziger Ausweg: Der Lüftungsschacht. Ihr klettert nach oben, die Musik tönt noch düsterer - jetzt wird doch wohl kein Dino aufkreuzen! Zum Glück erspäht Ihr schon den Ausgang; ohne lange zu überlegen seilt Ihr Euch wieder ab. Ihr betretet einen Raum und hört von weitem das tiefe Knurren eines dickhäutigen Fleischfressers. Ihr lauft zwei Schritte nach vorn, da schnellst Eure Hand wie ferngesteuert zur Seite - willkommen, automa-

tische Zielerfassung! Für einen Schuß reicht Eure Zeit, dann springt ein Raptor mit voller Wucht auf Euch zu. Von dem Ungetüm fast zerquetscht, stoßt Ihr ihn mit letzter Kraft weg und feuert ein zweites Mal auf ihn. Jetzt wird er richtig sauer: Mit einem Schwanzschwinger schlägt er Euch die Pistole aus der Hand und packt Euch dann am Bein. Sekundenlang werdet Ihr durch die Luft gewirbelt. Als Ihr endlich wieder auf den Beinen seid, seht Ihr Euer Blut auf den Boden tropfen. "Schnell weg hier", schießt es Euch durch den Kopf. Ihr schnappt Eure Pistole und verläßt mit letzter Kraft den Raum. Gerade als Ihr ein Medipak benutzen wollt, zuckt Ihr von einem lauten Knall aufgeschreckt zusammen. Die Kamera schwenkt auf die Tür, durch die sich Euer Widersacher seinen Weg zu Euch bahnt. "So ein Mist!" denkt Ihr. "Der läßt sich ja nicht einmal von geschlossenen Türen aufhalten!" Wie wahr. Doch Bangemachen gilt nicht. Ihr nutzt kurze Orientierungsschwierigkeiten des Raptors für die finalen Schüsse. Geschafft! Doch ein noch größerer Dino wartet im nächsten Raum: Der T-Rex! Zuerst erspäht Ihr aber einen Verletzten, der kurze Zeit später dahinscheidet. Als Ihr zwecks Anteilnahme einen Moment innehaltet, kracht völlig unerwartet der Kopf eines T-Rex durch die Fensterscheibe und schnappt sich den toten Arzt. Satt? Leider noch nicht! Mit weit aufgerissenem Maul trachtet das hungrige Monster auch nach Eurem Leben - so habt Ihr Euch Euer Ende nicht vorgestellt... ts

DREI ABSPÄNNE

Feurige Showdowns



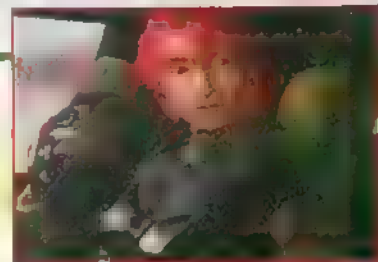
Feuer, Strom, Chaos: Die Militärbasis droht zu explodieren.

Habt Ihr "Dino Crisis" durchgespielt, muß der "Panikhorror" noch lange nicht in der Ecke landen. Abhängig von Eurem Verhalten in bestimmten Schlüsselszenen bekommt Ihr drei unterschiedliche Showdowns mit

Eurem Hauptfeind, dem T-Rex zu sehen. Nach dem ersten Durchspielen werden außerdem drei "Secret Missions" freigeschaltet - kleinere Szenarien in der "Dino Crisis"-Umgebung.



Seine letzten Sekunden? Ob der T-Rex überlebt, wird nicht verraten.



Von den Geschehnissen gezeichnet, verlassen die Protagonisten den Schauplatz.

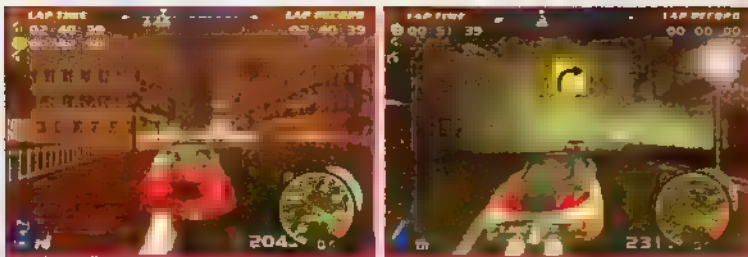
Damit niemand über- bzw. unterfordert wird, gibt's wieder zwei Schwierigkeitsgrade: Auf "Easy" reichen Munition und Verbandmaterial locker, bei "Normal" haben jedoch selbst "Resident Evil"-gestählte Ballerexperten ihre Probleme. Nur wenn Ihr manchem Scharmützel aus dem Weg geht, habt Ihr für die fetten Gegner noch Kugeln übrig.

Importfreudigen

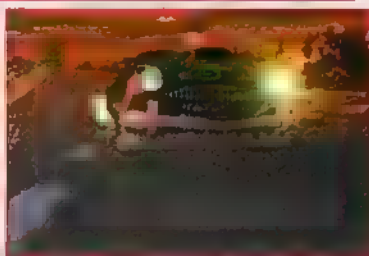
Playstation-Jägern sei vom Kauf der japanischen Version abgeraten. Zwar ertönt die Sprachausgabe in Zwischensequenzen und Dialogen auf verständlichem Englisch; Menüs, Untertitel und vor allem lösungsrelevante Schriftstücke erscheinen jedoch in japanischen Schriftzeichen.

Bei Redaktionsschluß konnte uns Interplay/Virgin, zuständig für Vertrieb und Lokalisierung der deutschen Version, noch nicht sagen, ob die Stimmen für die PAL-Version synchronisiert werden. Deutsche Untertitel und Menüs gibt's auf jeden Fall.

TEIL
Dino Crisis
PERSONEN
Capcom
PLAYSTATION
RELEASE
November
Mikami erweckt die Dinos zu neuem Leben: Spannungsgeladenes Horror-Abenteuer mit blutiger Action und grandiosen Gegnern.



Tornado voraus: Weicht bei „Speed Devils“ lieber aus, bevor Eure Karosserie mit Hochdruck poliert wird (links).



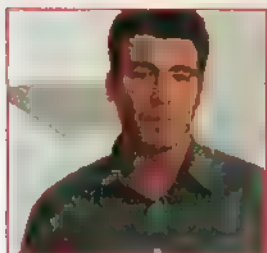
Knackige Replays: In den rasanten Wiederholungen verfolgt Ihr Details wie das Zünden des Nitro-Beschleunigers (links) oder den Ausfall eines Scheinwerfers (Mitte).



Gemein: Ob der LKW durch Zufall am Scheitelpunkt einer Kurve steht?

Schnell wie der Teufel

Rasante Franzosen: Mit dem Arcade-Racer „Speed Devils“ schickt Ubi Soft bereits ihren dritten Dreamcast-Renner an den Start. Außerdem werden „Racing Simulation 2“ und „Redline Racer“ für Europa generalüberholt.



Ein Kanadier in Paris: „Speed Devils“-Producer Alexandre Thabet bei der Pressevorführung.



Ein Italiener in Paris: Der Ferrari 365 GTB (modifizierte Version mit Klappscheinwerfern).

Neben Infogrames Europas fleißigster Dreamcast-Entwickler, will Ubi Soft vom erhofften Starterfolg der neuen Sega-Konsole profitieren. Ob Arcadefreak, Simulationsfanatiker oder Motorradfetschist – jeder Rennspielfan wird im Portfolio der Franzosen fündig. Das Internationale Automobilzentrum in Paris war der passende Ort für einen intensiven Blick unter Ubi Softs Kühlerhauben.

Speed Devils erfüllt alle Voraussetzungen eines motivierenden Arcade-Racers: Der Fuhrpark besteht aus zehn PS-starken „Muscle Cars“, die Ihr auf der Piste nach Lust und Laune zerlegen könnt. Bei robuster Fahrweise lotet Ihr nicht nur die Knautschzone Eures Boliden aus, sondern laßt mit geschicktem Crashverhalten auch den

Kofferraumdeckel davonsegeln. Spätestens wenn Euer Wagen nur noch über die Strecke kriecht, und das Lenkverhalten an einen Elefanten auf Rädern erinnert, solltet Ihr Euch einen anderen Fahrstil angewöhnen. Denn eine Reparatur kostet viel Geld, auch Euer Tuning-Händler läßt sich nicht mit warmen Worten abspeisen. Nur mit dem nötigen Schotter kommt Ihr an bessere Reifen, eine robustere Karosserie oder einen streßhemmenden Radarwarner. Wenn Ihr Euren personalisierten Gegnern den Auspuff zeigt, gönnt Ihr Euch schon bald einen nigel-nagel-neuen Wagen. Ähnlich wie bei „NFS: Brennender Asphalt“ dürft Ihr außerdem einen Kontrahenten zum Duell fordern und als Sieger seine Karosse einheimsen.



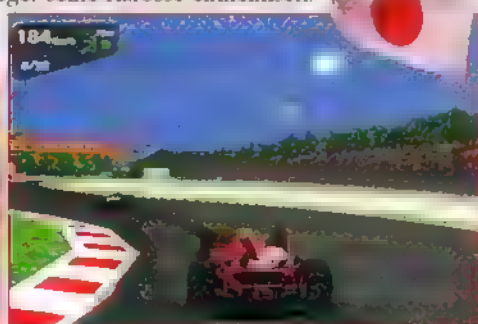
Das Fahrverhalten Eurer Boliden ist Arcade-like: Drifts gelingen nur bei Bremseneinsatz, realistisches Trägheitsempfinden spürt Ihr kaum. Umso herausfordernder sind die 13 interaktiven Strecken, die dank zahlreicher Animationen, wechselnder Streckenführung (Schraken, Baustellen) und jeder Menge Abkürzungen einen bleibenden Eindruck hinterlassen. So werdet Ihr in Nevada (Area 51) fast von einem abstürzenden UFO erschlagen, in Hollywood saust Ihr einem riesigen T-Rex durch die dickhäutigen Beine. Dazu kommen besonders schräge Szenarien wie „Hollywood Disaster“ (Hollywood nach einem Erdbeben), „Louisiana Tornado“ oder „Aspen Heavy Winter“. Für zwei Rennteufel hat sich Ubi Soft witzige Modi einfallen lassen: Einmal müßt Ihr in „Micro Machines“-Manier Euren Gegner abhängen; bei „Jäger und Gejagter“ startet Ihr mit Rückstand und müßt den Vordermann überholen – oder umgekehrt.



Grafisch gefallen vor allem die durchgestylten „Muscle

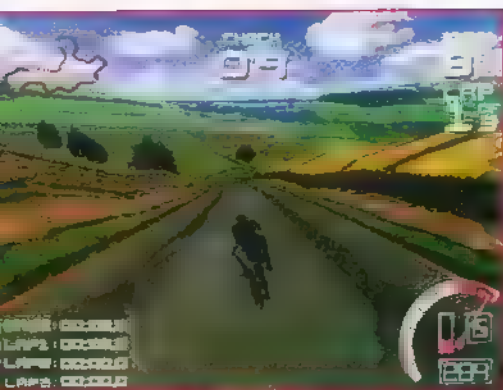


Grafisch einen Gang höher: Aus „Redline Racer“ (links) wird „Suzuki Alstare Racing“.



PAL-Vorteil: Mehr Hintergrunddetails, dank „Multi-Texturing“ sieht nicht jede Graspattie gleich aus.





Mit Lizenz und "echten" Maschinen: "Suzuki Alstare Racing" erscheint im Oktober.

Cars", deren Chrom in der Sonne glänzt und die Umgebung widerspiegelt. Da tut's richtig weh, wenn nach mehreren Crashes vom ursprünglichen Vorzeigehelden nicht mehr viel übrigbleibt. Dann erfreut Ihr Euch aber immer noch an der ansehnlichen und detailreichen Umgebung. Die Fernsicht ist zudem ausgezeichnet und läßt „Pop-Up-Playstation“ und „Nebel-Nintendo“ vergessen.

Ebenfalls in Paris zu sehen war die Europa-Version von **Racing Simulation 2**. Die Franzosen gehen sich dabei nicht mit einer bloßen PAL-Konvertierung zufrieden; die Optik der Formel-1-Simulation wurde weiter verbessert (siehe Vergleichsfotos).



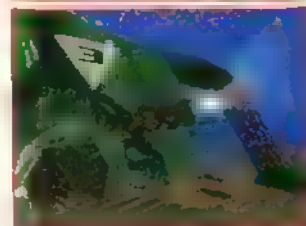
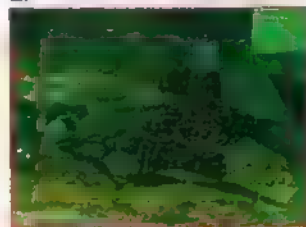
Zudem wurden die Motorengeräusche überarbeitet, ein neuer Soundtrack eingespielt und das Intro geändert. Neben einer intuitiveren Menüführung und veränderten Kameraperspektiven wurden zur Spannungsteigerung nun Checkpoints in den Arcade-Modus eingebaut.

Auf den Oktober verschoben wurde die Veröffentlichung von „Redline Racer“, das in Europa den Namen **Suzuki Alstare Racing** trägt. Dank Lizenz nehmen deutsche Motoradfans auf originalgetreuen Suzuki-Alstare-Maschinen Platz und schlüpfen in die Lederkombi von Stephane Chambon oder Perfrancesco Chili. Daneben wird das Fahrverhalten geändert und die Grafik überarbeitet. ts



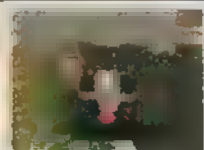
Weihnachten hüpft Ubi-Soft-Maskottchen „Rayman“ auf den Dreamcast

Fünf Dreamcast-Spiele bringt Ubi Soft in den ersten sechs Monaten auf den Markt. Neben den Rennspielen setzt Ubi Soft vor allem auf den Namen "Rayman": Das Hausmaskottchen feiert in „Rayman 2 - The Great Escape“ sein Comeback und tritt in Konkurrenz



"Wing Commander" unter Wasser: Das grafisch opulente "Deep Fighter".

zu Segas „Sonic Adventure“. Ubi Softs fünftes Dreamcast-Projekt ist das Unterwasser-Epos „Deep Fighter“: Ihr kämpft als Söldner für harte Dollars, treibt Handel und kauft Euch mit dem Erlös ein besseres Boot.

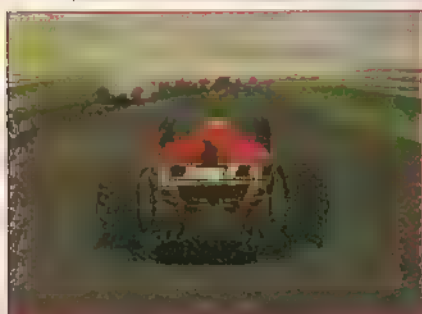


Titel
Hersteller
System
BRD-Release
Fazit

Speed Devils
Ubi Soft
Dreamcast
September
Rasanter Arcade-Racer mit motivierendem Cash-Modus, spektakulären Strecken und schrottbaren Muscle-Cars.

Racing Simulation 2
Ubi Soft
Dreamcast
September
Noch schöner, noch besser: Anspruchsvoller F1-Renner – bei uns mit verbesserter Optik und cooler Präsentation.

Redline Racer
Ubi Soft
Dreamcast
Oktober
"Redline Racer" in neuer (Lizenz-) Verkleidung: Neben dem Namen ändern sich auch Handling und Wettbewerbsmodus.



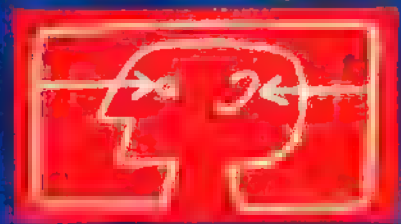
Das beste Konsolen-Formel-1 in der Tuning-Garage: Für den Europastart wird "Racing Simulation 2" nochmal kräftig verbessert.

IFA sagt: „Hier spielt sich was @b!“

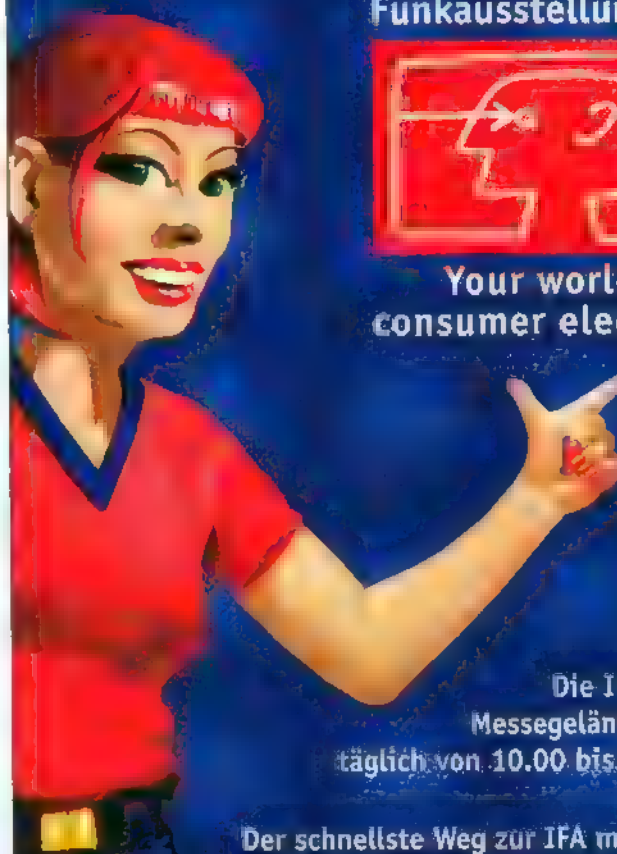
28. August bis 6. September 1999 in Berlin

TV/PC
Multimedia
Internet
Edutainment
Games

Internationale
Funkausstellung 1999



Your world of
consumer electronics



Die IFA auf dem
Messegelände Berlin
täglich von 10.00 bis 18.00 Uhr

Der schnellste Weg zur IFA mit **S** und **S75** zum **S**-Bahnhof Eichkamp/Messe
Infos zur IFA '99: www.ifa-berlin.de

Messe Berlin GmbH · Messedamm 22 · 14055 Berlin
Tel.: 0 30/30 38-20 87 · Fax: 0 30/30 38-20 59 · E-Mail: ifa@messe-berlin.de

Veranstalter:

Organisation:

gfu

Messe Berlin

PIRATEN

NEUER KOPIERSCHUTZ

Die Fakten

Sonys Kopierschutz bringt nicht nur Einschränkungen für Software-Piraten, sondern auch für den ehrlichen Käufer.

Wir zeigen Euch, was sich ändert.



Raubkopien laufen nur im Demo-Modus

Nach dem illegalen Brennen kommt das "böse" Erwachen: Wird die Raubkopie auf einer Playstation mit „Goldchip“ gestartet, wird automatisch die Joypad-Erkennung deaktiviert. Der Software-Pirat kann nicht in's Spiel eingreifen. Da die meisten Spiele in diesem Fall eine Demo starten, sieht der Raubkopierer zumindest, was er verpaßt! MAN!AC meint: Gut so!



Geschützte Originale vertrauen sich nicht mit Schummelmodulen

Steckt ein Cheatmodul wie der Gamebuster, Xploder oder Activator im I/O-Port Eurer Playstation, läuft das Spiel mit dem neuen

Kopierschutz nicht. Auf Wiedersehen, Gamebuster-Codes und weitere Komfortfunktionen. MAN!AC meint: Schade drum!



Fünf Anbieter schützen ihre Spiele bereits

Playstation-CDs von Sony, Eidos, Infogrames, Electronic Arts und Konami werden ab sofort mit dem neuen Kopierschutz versehen. Dies betrifft z. B. die Toptitel „Ape Escape“, „Soul Reaver“ und „V-Rally 2“. Kurz nach Redaktionsschluß veranstaltete Sony ein Meeting mit allen wichtigen europäischen Publishern, in dem der Kopierschutz erläutert und langfristige Strategien festgelegt wurden. In der nächsten MAN!AC erfahrt Ihr genaueres!

Die Branche atmet auf: Sony hat endlich einen wirkungsvollen Kopierschutz für Playstation-CDs entwickelt, fünf Unternehmen sichern ihre Spiele bereits gegen Software Piraterie. Im Zuge dieser Maßnahme veröffentlicht Sony eine neue Playstation-Revision – ohne I/O-Port für Gamebuster & Co.

konkrete Maßnahmen ergriff, um Third-Parties und sich selbst vor kopierbedingten Umsatzeinbußen zu schützen. Erst Ende '98 experimentierte Sony mit mehreren Kopierschutzvarianten, eine davon kam bei der europäischen Sony-Entwicklung „Medieval“ zum Einsatz. Doch nur wenige Tage später tauchten im Internet erste Programme auf, die den Schutz umgingen und das Erstellen einer funktionstüchtigen Kopie ermöglichten. Trotzdem: Die große Masse an Gelegenheitskopierern wurde abgeschreckt – ein erster Erfolg gegen Software-Diebe. Nun hofft Sony, einen dauerhaft wirksamen Schutz gefunden zu haben. Der neue Kopierschutz verhindert zwar nicht, daß eine Kopie erstellt wird; diese läßt sich jedoch wegen fehlender Joypad-Aktivierung allenfalls als Demo nutzen – nach dem Motto „Sieh nur, was Du verpaßt!“

In Japan wird ein ähnlicher Kopierschutz seit März dieses Jahres eingesetzt. Dieser geht noch einen Schritt weiter; das japanische „Final Fantasy 8“ beispielsweise verweigert auf jeder umgebauten Playstation ihren Dienst – egal ob Original oder Kopie. Da in Japan umgebaute Playstations nur zum Zwecke der Software-Piraterie eingesetzt werden – kaum ein Japaner spielt Importe – eine aus Unternehmenssicht nachvollziehbare Entscheidung. Positiver Nebeneffekt für Sony: Auch auf umgebauten Playstations deutscher Importfans laufen geschützte japanische Spiele nicht. Daß sich die Einführung in Europa verzögert hat, begründet Sony mit der „reaktiven Haltung der Hersteller“. Im Klartext sind damit neue Versionen der „Goldchips“ gemeint, mit denen Raubkopien abgespielt werden können.



Seit CD-Brenner für unter 1.000 Mark angeboten werden, hat sich die Software-Piraterie in Deutschland drastisch ausgeweitet. Vor allem Spielehersteller, die sich durch die CD-ROM auf der sicheren Seite wähnten, mußten sich wieder Gedanken über geeignete Gegenmaßnahmen machen. Dabei kam der Preisverfall von CD-Recordern nicht überraschend, jeder Software-Anbieter hätte eigentlich genügend Zeit gehabt, um einen

wirksamen Kopierschutz zu erarbeiten. Auch Sony, selbst Anbieter von CD-Brennern, kann nicht behaupten, von der Kopier-Problematik überrascht worden zu sein. Trotzdem dauerte es lange, bis Sony



Auf neuen Playstations nicht mehr einsetzbar: Cheat-Module wie der Xploder.



Tom Friedmann, Marketing- und PR-Manager von Fire International

Was sagen Sie dazu, daß Sonys neueste Playstation-Version ohne „Parallel I/O“-Port auskommen muß?

TOM FRIEDMANN: Das ist eine Entscheidung von Sony, deren Zweck eigentlich nur darin bestehen kann, den Produktionspreis

pro Stück weiter zu senken. Eine Eindämmung des Problems mit den Raubkopien wird damit nicht erreicht, da der Einbau der sogenannten Mod-Chips weiterhin möglich ist. Diese Tatsache läßt auch Zweifel zu, ob Sony überhaupt ernsthaft

SONY BERUHGIGT DEN HANDEL



Playstation ist Jahr-2000 kompatibel

Jetzt ist es offiziell – die Playstation übersteht den Jahrtausendsprung! Eigentlich gab's daran nie Zweifel, trotzdem sah sich Sony veranlaßt, den Handel über diese Tatsache aufzuklären. Da keine „zeitabhängigen Komponenten“ in der Playstation verbaut wurden, gäbe es zur Millennium-Wende keine Schwierigkeiten. Na hoffentlich! Man stelle sich vor, jedes Spiel würde plötzlich hundert Jahre früher spielen! Bei „Ridge Racer Type 4“ sitzt Ihr nicht in superschnellen Sportflitzern, sondern in Carl Benz' Patentwagen und rast statt mit 300 nur mit 14 km/h durch die Gegend. In „Driver“ flieht Ihr auf einem Pferd vor dem Sheriff, in „FIFA 1900“ steuert Ihr „Lodda“ Matthäus im Teeniealter. Außerdem wäre Lara Croft noch nicht geboren – schreckliche Vorstellung! Aber genug der Hirngespinnste, es gibt wichtigeres zu tun! Wir rufen jetzt bei Swatch an und fragen, ob unsere Armbanduhren Jahr-2000 kompatibel sind...

„Wir rechnen mit Verlusten im sechsstelligen Bereich“

Tom Friedmann ist zuständig für Marketing und PR beim Zubehör-Anbieter Fire International (Xploder). Wir unterhielten uns mit ihm über die Auswirkungen der neuen Playstation-Hardware-Revision auf den Zubehörmarkt.

daran interessiert ist, dieses Problem zu beseitigen. Als Käufer einer neuer Playstation ohne I/O-Port wäre ich auf jeden Fall sehr enttäuscht. Schließlich kostet das Gerät ja immer noch knapp 250 Mark, obwohl der mögliche Leistungsumfang der Playstation durch das Fehlen des I/O-Ports deutlich eingeschränkt wird. Kurz gesagt: Gleicher Preis – weniger Leistung.



Welchen Anteil am Gesamtumsatz Ihres Unternehmens haben Module für den I/O-Port der Playstation?

TOM FRIEDMANN: Durch den großen

Erfolg der Xploder-Serie ist der Anteil sehr hoch und liegt zur Zeit bei ca. 30 % unseres Gesamtumsatzes. Natürlich verlieren wir sehr viel Geld durch das Fehlen des Ports. Der Verlust wird sich für den Rest dieses Jahres im hohen sechsstelligen Bereich bewegen. Wir handeln jedoch nach dem Grundsatz: Die meisten Playstations dieser Welt sind bereits verkauft, also wird auch langfristig die überwiegende Mehrzahl aller User ein Gerät mit I/O-Port besitzen. Der Xploder wird auf jeden Fall ein wichtiges Produkt bleiben und deshalb

STOPPP

Sony geht zwar davon aus, mit dem neuen Kopierschutz dem Raubkopierproblem ein für allemal einen Riegel vorschieben zu können. Doch ob die Software-Piraterie auf der Playstation nun vollständig beseitigt ist, darf bei der kriminellen Energie in der Hackerszene bezweifelt werden.

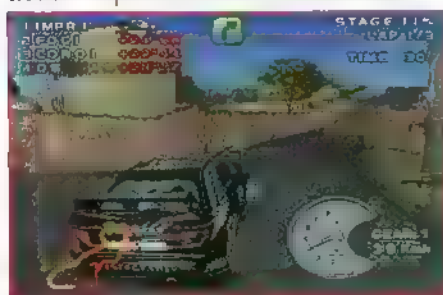
Auch Jochen Färber, PR Manager von Infogrames (ihr aktueller Toptitel „V-Rally 2“ war das erste Spiel mit dem neuen Kopierschutz) hegt Zweifel an der dauerhaften Wirksamkeit: „Der Gelegenheitskopierer wird abgeschreckt, doch auch für den neuen Schutz sind Gerüchten zufolge wieder Programme aufgetaucht, mit denen der Schutz umgangen werden kann.“ Gerade die Toptitel leiden besonders unter der Raubkopiererei – dramatische Umsatzeinbußen sind die Folge. Geld, das nicht zuletzt bei der Entwicklung zukünftiger Titel fehlen kann.

Derweil hat Sony die Playstation-Hardware ein weiteres Mal verändert und eine, für den Zubehörmarkt wichtige Schnittstelle wegrationalisiert – den I/O-Port. Vor allem aus Kostengründen, wie Sony verlautbart. Doch dem Playstation-Erfinder ist natürlich nicht entgangen, daß neben „Goldchips“ seit längerem auch Module für den I/O-Port das Abspielen von Raubkopien ermöglichen. Dies ist nun bei der neuen 9002-Serie der Playstation, seit Juli im Handel, nicht mehr möglich. Und selbst bei älteren Geräten gibt's in Verbindung mit dem neuen Kopierschutz Probleme – die



Für Sony überflüssig: Der „Parallel I/O“-Port fehlt bei der neuesten Hardware-Revision – angeblich aus Kostengründen.

Spiele starten erst gar nicht, wenn ein Modul im Port steckt! So nachvollziehbar diese Maßnahme in Bezug auf Raubkopien ist – die zahlreichen ehrlichen Fans von Cheat-Modulen schauen zukünftig in die Röhre; ob sie nun eine neue Playstation oder ein kopiergeschütztes Spiel kaufen. Bleibt zu hoffen, daß sich Sony bei der Playstation 2 nicht wieder auf die vermeintliche Unkopierbarkeit des Datenträgers verläßt. DVD-Brenner gibt's schon unter 1.000 Mark – Tendenz fallend. Laut Werner Schut, Product Manager Sony Deutschland, nimmt Sony das Raubkopierer-Problem nicht nochmal auf die leichte Schulter: „Wir arbeiten bereits an mehreren Maßnahmen, um Spiele für den Playstation-Nachfolger gegen unerlaubte Kopien zu schützen.“ ts



Das erste Spiel mit dem neuen Kopierschutz: Infogrames' Rennspiel-Granate „V-Rally 2“.

強制終了しました。
本体が改造されている
おそれがあります。

stelligen Bereich“

auch in Zukunft fortwährend weiterentwickelt.

Ein Unternehmen bietet einen Umbau für das 9002er-Modell an, um den I/O-Port nachzurüsten. Planen Sie Kooperationen?

TOM FRIEDMANN: Das ist jetzt noch nicht abzusehen. Die großen Mengen, die permanent von der Playstation verkauft werden, dürften wohl die Kapazitäten für den nachträglichen Einbau bei weitem übersteigen. Aber ■ könnte sich sicherlich ein interessanter Nischenmarkt bilden. Die Firmen, die

diese Umbauten vornehmen, werden garantiert überdurchschnittlich viele Xploder Co. verkaufen. Das verspricht also für beide Seiten ein gutes Geschäft zu werden. Ob und wie wir den Umbau unterstützen werden, kann ich zur Zeit noch nicht sagen.

Haben Sie nicht das Gefühl, mit den Anbietern von Golddisc-Chips in einen Topf geworfen zu werden?

TOM FRIEDMANN: Wer sollte das tun? Der Xploder hat zu keiner Zeit das Abspielen von Raubkopien ermöglicht oder

unterstützt. Ganz im Gegenteil: Die beiden neuen Xploder-Versionen FX und Classic (V3) verfügen über einen Movie-Player und ein Audio-Replay. Beide Funktionen werden nur bei Original-Spielen unterstützt, Raubkopien werden vom Xploder erkannt und abgelehnt. Mit den diversen Billigmodul-Anbietern, die das Abspielen der Raubkopien ermöglichen, lehnen wir jeden Vergleich ab. Firmen, die solche Module anbieten, werden deshalb von Fire International grundsätzlich nicht beliefert.



Kann Sony mit der jetzigen Politik den Raubkopierern beikommen?

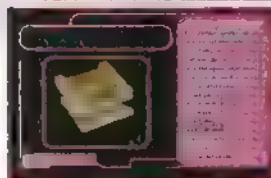
TOM FRIEDMANN: Da ich daran zweifle, daß Sony diesem Problem überhaupt beikommen will, ein klares Nein! Wäre der Wille seitens Sony überhaupt vorhanden gewesen, hätte man die Möglichkeit, Mod-Chips einzubauen, beseitigt oder zumindest deutlich erschwert. Einziger Grund für die Entfernung des I/O-Ports bleibt für mich eine Kostenreduzierung, wodurch vermutlich eine Senkung des Verkaufspreises auf weihnachtliche 200 Mark vorbereitet wird.

Zwergen- aufstand

In der Halfpipe eines Stuntkurses müßt ihr Sterne einsammeln



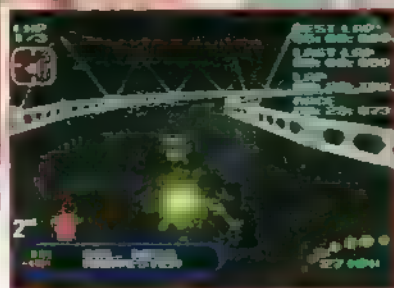
Der flauschige Teppich in den Museumsgängen verringert die Rutschgefahr (alle Bilder: N64)



In dem Streckeneditor dürft ihr Eurer Phantasie freien Lauf lassen



Seit Jahren waren die funkgesteuerten Raser der Firma Toy-Volt Bestseller der Spielzeugindustrie. Kinderköpfe jeden Alters erlagen der faszinierenden Modellvielfalt und schätzten Handhabung und Motorleistung der kleinen Kraftpakete. Doch eines Tages entwickelten die Mini-Autos genug künstliche Intelligenz, um ihr batteriegetriebenes Leben auf eigene Faust zu führen. So türmten sie aus den Regalen und trugen ihre Rennen ohne die Menschen aus. Trotz dieser verwegenen Hintergrundgeschichte bietet Acclaim's "Revolt" alles, was Spieler von einem guten Action-Raser gewohnt ist – wenn auch themenbedingt im Kleinfomat. Der Liliput-Fuhrpark umfaßt gleich 28 Fahrzeuge, von denen zu-



Ferngelenkte Flitzer machen sich selbstständig und die Nachbarschaft verwirren.

Acclaims Kinderzimmer-Revoluzzer kann nichts und niemand aufhalten!

sind, und der Rest in vier Meisterschaften freigespielt werden muß. Im Gegensatz

zum Fahrzeugdesign hält sich die Phantasie der Entwickler bei der Umsetzung der Fahrphysik erfreulicherweise in Grenzen. Gewicht und Aufhängung der Karosserie wirken sich merklich auf die Straßenlage aus. Nur wer auch Bremsen und Driften beherrscht, hat bei fortgeschrittenen Kursen eine Chance auf die Pole Position. Rabiate Gasfüße verlieren dagegen bei Schleuderorgien oder Überschlagen wertvolle Zeit. Die dreizehn Strecken in den sieben – teils liebevoll gestalteten, teils noch etwas detailarmen – Szenarien geben allerdings auch reichlich Möglichkeit, die Bodenhaftung zu verlieren. So schrammt

Ihr z.B. in einer verschlafenen Vorstadt über Bürgersteigkanten, schlittert durch das Kühlhaus eines Supermarktes oder



Gut gezielt: Nach einer Extrawaffen-Attacke hat sich das dicke Konkurrenzmodell überschlagen.

rutscht auf den blankgewienerten Fliesen eines Museums in die Sammlungsstücke. Wegen der fehlenden Absteckung der Kurse endet zwar mancher Ausflug in einer Sackgasse, dafür lassen sich die drei Konkurrenten über versteckte Abkürzungen gekonnt abhängen. Dank einer großzügigen Versorgung mit Power-Ups dürft ihr die Gegner aber auch auf amüsantere Weise hinter Euch lassen – was besonders im Multiplayer-Rennen einen Heidenspaß macht. sf



Körner nehmen die Rampe und holen sich den Stern (links). Wer in Ego-Perspektive düst (unten rechts), erfährt nichts von der akut-explosiven Bedrohung (oben rechts).

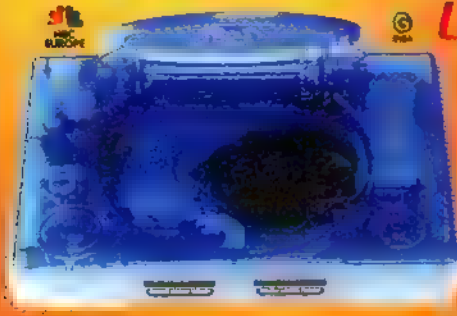


Die Multiplayer-Varianten: Bis zu vier Leute rasen auf Rundkursen um die Wette (links) oder spielen "Hasch mich" in einer großen Arena (rechts).

Potzblitz

Die Extras in "Revolt" reichen von herkömmlich bis hinterhältig. Welches der zehn Goodies ihr beim Überfahren eines gelbten Blitzes bekommt, ist allerdings zufällig.

- Eine riesige Metallkugel materialisiert hinter Euch und behindert die Verfolger vor allem in engen Passagen.
- Die Zeitbombe beginnt sofort zu ticken. Gebt sie an einen Gegner weiter, bevor ihr selbst in die Luft fliegt!
- Feuerwerksraketen sind ein hinreißendes Schauspiel. Besonders, wenn sie am Heck des Vordermanns explodieren.
- Die wassergefüllten Ballons schwimmen alles beiseite, was vor Eurer Nase herumzuckt.
- Die Klon-Bombe tarnt sich als Power-Up...und reißt jeden ins Verderben, der sie einsammeln will.
- Hochspannung durchflutet Euer Gefährt und läßt den Motor benachbarter Fahrzeuge absterben.
- Die geballte Energieladung schießt in einem Lichtblitz davon und legt Eure Vorderleute auf's Dach.
- Der Saft der Zusatzbatterie bringt den Wagen kurzfristig auf Hochtouren.
- Eine riesige Ölpfütze hinter Eurem Fahrzeug bringt lästige Verfolger in's Rutschen.
- Der Stern versteckt sich in schwer zugänglichen Streckenabschnitten. Dafür legt er die gesamte Konkurrenz für einige Sekunden lahm.



NEU ARPEX 3149 49,99 DM

Das ARPEX ermöglicht die direkte Verbindung von JEDEM Schummelmodul und PC über den DRUCKERANSCHLUSS. Die Cheatcodes können Sie über unsere deutschsprachige Software komfortabel eingeben und editieren. Auch das Suchen von neuen Codes ist mit unserer professionellen Software möglich. Die ideale und professionelle Erweiterung für jedes Schummelmodul (Activator, PS Hacker...).
ARPEX und ACTIVATOR zusammen nur 129,99 DM

3059 NEUES GEHÄUSE FÜR ALLE PSX AUSSER SCPH-1002
LIEFERBAR IN TRANSPARENT-BLAU UND TRANSPARENT-SCHWARZ
nur noch **48,99 DM**

NEU: Demnächst in weiteren Farben!
PAKET 1 in blau: Gehäuse + Dualshockpad SONY + 1 MB Memorycard
PAKET 2 in schwarz: Gehäuse + Dualshockpad SONY + 1 MB Memorycard
PAKET 3: 2 Gehäuse + 1 MB Memorycard (beliebige Farbwahl)

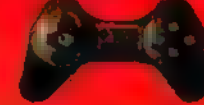
jedes Paket nur **99,99 DM**

ORIGINAL SONY DUALSHOCK CONTROLLER

"DIE REFERENZ"
je nur **49,99 DM**

ab 2 Stück je 44,99 DM, ab 5 Stück 39,99 DM

...der einzige Shockcontroller, der zu wirklich allen Spielen kompatibel ist!
(CoolBoards 3, MediEvil ...) bei uns zum Schleuderpreis! (Achtung!)
Viele neue Spiele funktionieren NICHT mit Nachbau-Controllern!
NEU: Jetzt auch in Transparent, Blau, Grün und Schwarz



PSX StandardPAD
SCHWARZ
nur 8 DM

MP3 PLAYER FÜR
PLAYSTATION DEMNÄCHST
ERHÄLTICH !!!



199,99 DM



NEUHEIT: LIEFERBAR AB AUGUST

Die PORTABLE Memorycard-Kopiermaschine kopiert Memorycards mit oder ohne PC und ohne PlayStation. Komfortables Archivieren und Organisieren von Spielständen auf Festplatte oder Diskette. Voll kompatibel zu Inhome-Spielständen. Funktioniert mit ALLEN Memorycards. Vorgestellt im off. PSX Mag 7/99

Ramnet
49,99 DM

NINTENDO64

- 4100 Videokabel SCART 5 DM
- 4200 Joypadverlängerung 5 DM
- 4300 RumblePACK 10 DM
- 4500 RF-Modulator 10 DM
- 4600 S-Video-Kabel 29 DM

SET SUPERCHIP+EINBAUPLATINE+RGB-KABEL
= 18 DM

Das Jam! ermöglicht es, jedes (S-)Videosignal auf einem VGA-Monitor darzustellen. Damit können Sie jede Spielkonsole und jedes andere Videosignal auf Ihrem Monitor darstellen. Das Jam! ist NTSC-kompatibel, Importe können also auch in Farbe dargestellt werden.

nur noch **129,99 DM**

- S-Video-Kabel Nintendo64 29 DM
- S-Video-Kabel Dreamcast 29 DM
- S-Video-Kabel PlayStation 29 DM

ORIGINAL
JAM!



az Piper

- PORTABLER MP3 PLAYER
- NEUHEIT: LIEFERBAR AB AUGUST
- Digitalanzeige von Autor und Titel
- Incl. PC Software und Verbindungskabel
- Integrierter DSP (Digitaler Signalprozessor)
- Dickergerätfunktion
- Telefonbuchfunktion
- Speichert auf SmartCard

399,99 DM

Dreamcast

PAL (deutsch) mit Pad und RGB-Kabel
lieferbar ab 23.09.1999
Vorbestellung möglich

- 7100 RGB-Kabel 19 DM
- 7529 S-Video-Kabel 29 DM

PS-HACKER
game cheat
GAME HUNTER
Schummelmodul mit Importfunktion nur 19,99
ab 10 Stück je nur

- 3006 SONY MultiTap 68 DM
- 509 PSX-Tasche 28 DM
- Padverlängerung mit Shock 4 DM ohne Shock 1 DM
- RGB-Kabel mit Audio und G-Con Anschluss nur 15 DM

ACTIVATOR
Der Activator ist ein revolutionäres Modul für die PlayStation. Es wird einfach in den Parallelport gesteckt, und schon sind Sie in der Lage, auf Ihrer PlayStation Importspiele abzuspielen. Der lästige und garantieverletzende Umbau des Gerätes entfällt! Des weiteren ist der Activator ein vollwertiges Schummelmodul, mit dem alle gängigen Codes funktionieren. Es sind bereits ca. 500 Codes für deutschsprachige Spiele enthalten, weitere Codes können über das Joypad eingegeben werden. So können Sie in Ihren Lieblingsspielen versteckte Funktionen, wie z.B. unendlich Energie, andere Waffen, andere Strecken, neue Fahrzeuge usw. erhalten. Die Benutzereinführung erfolgt über ein Menüsystem auf dem Fernseher. Das Modul wird mit deutscher Anleitung und deutschen Bildschirmtexten geliefert. ACTIVATOR ab sofort mit Cheathit "PlayStation Cheats and more" und RGB-Kabel! kompatibel zu Silent Hill und FinalFantasy8!

BONUS

SUPERCHIP

Der Superchip® mit SYPOC®-Technologie ermöglicht ausserdem das Abspielen von Importspielen. Funktioniert in jeder PlayStation, auch in den neuen Baureihen. Wir liefern Einbaupläne für alle Modelle mit. JEDER CHIP WIRD GETESTET!

NEU: ab sofort mit "Tarnkappentechnologie" kompatibel zu Silent Hill und FinalFantasy8!

SUPERCHIP EINBAUPLATINE

Mit der Einbauplatine sparen Sie sich das zeitsensitive Vorlöten der Chips. Die Kabel sind ca. 30 cm lang, am Ende abisoliert und verzinkt. Der Chip wird gesockelt!

5 DM, 15 Stück je 3,50 DM

VIRTUAL GUN

Die ultimative PlayStation-Waffe. Absolut Zielgenau, kompatibel zu allen Spielen (Gcon/Namco) mit KickBack-Technologie wie in der Spielhalle! Der Schlitzen der Waffe führt zum Nachladen zurück! Absolut realistisches Waffenverhalten!

119 DM mit Fusspedal!!!
+ Gcon Adapter



SPEICHERKARTEN

bei ALLEN Memorycards 10.000 Speicherungen GARANTIERT!
1 MB MEMORYCARDS in 5 Farben. Je nur 9 DM, ab 5 St. je 8 DM, ab 10 St. je 6 DM



MEMORYCARDS
alle Karten mit LCD-Display

- 8 MB (120 Block) 22,99 DM
- 24 MB (360 Block) 34,99 DM
- 40 MB (600 Block) 41,99 DM
- 56 MB (840 Block) 49,99 DM
- 72 MB (1080 Block) 59,99 DM
- 2 MB nur 18 DM
- 3 MB nur 27 DM
- 4 MB nur 36 DM
- 6 MB nur 48 DM
- 8 MB nur 58 DM

UNKOMPRIMIERTE MEMORYCARDS

- 1802
- 1803
- 1804
- 1806
- 1808

hochwertiges RGB-Kabel mit Entstörfilter nur 9 DM

- 3007 Maus 18 DM

DualShockPad 28 DM

1305

CobraGun 28 DM

Linkkabel 2 Meter 4 DM 7,5 Meter 38 DM 30 Meter 98 DM

1301

Desktop Pad 14 DM

1208

Infrarotpads 38 DM

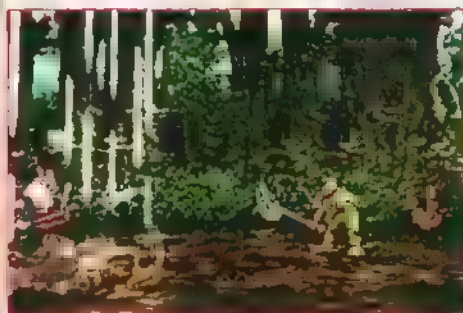
MONSTER- ZUCHT

Wer kann Square im Rollenspiel-Genre Paroli bieten? Crave schickt mit "Jade Cocoon" einen vielversprechenden Konkurrenten für "Final Fantasy 8" in's Rennen.



Trefft Ihr auf feindliche Kreaturen (links), beginnt ein rundenbasierter Kampf. Sind die Gegner verwundet, könnt Ihr sie mit magischen Kokons einfangen (großes Bild).

Die Bewohner des kleinen Dorfes Syrus leben seit langer Zeit mit den Widrigkeiten des angrenzenden Waldes. Immer in Angst vor den dort existierenden Monstern ("Diener des Waldes"), lernten sie mit den



lauernden Gefahren umzugehen. Eines Tages aber fiel eine verheerende Heuschreckenplage ("Onihubu") in den Ort ein, und viele Menschen wurden verletzt. Angesichts dieser grausamen Umstände entschloß sich der Ältestenrat, den jungen Levant in den "Wald der großen Bäume" zu schicken und den Grund für dieses Übel zu suchen. Während seines Abenteuers lüftet er viele Geheimnisse, u.a. das Rätsel des verfluchten Nagi-Stammes. Levant gerät immer tiefer in den unheilvollen Wald, das Schicksal seines Landes in den Händen... Neben einer spannenden Story und den üblichen RPG-Zutaten wie gesprochenen Dialogen, massig Items und verborgenen Schätzen, beeindruckt "Jade Cocoon" durch das ausgefeilte Kampf/Monstersystem: Mit Hilfe von leeren Kokons ist es Euch möglich, auftauchende Gegner einzufangen. Habt Ihr einen der mehr als 150 Widersacher durch Magie oder normale Waffen ausreichend geschwächt, kommt Eure Flöte zum Einsatz. Eine kurze Melo-

HAUPTDARSTELLER



LEVANT (16 Jahre alt): Kurz nach seiner Geburt verschwand Levants Vater Rickets im nahegelegenen Wald. Ohne Erinnerung an den großen Cocoon-Meister wuchs Levant bei seiner Mutter Phio auf, zu der er ein inniges Verhältnis hat. Seinem Vater steht er zwispaltig gegenüber: Einerseits ist er stolz darauf, daß dieser den angesehenen Titel "Löwe von Parel" trägt, andererseits ist Levant tief gekränkt über sein frühes Verschwinden. Eine Tradition verlangt, daß Levant die einheimische Zauberin Mavoo heiratet.



MAVVO (15 Jahre alt): Geboren als Mitglied des Nagi-Stammes, kam sie als Kind in den Ort Syrus. Von den Dorfbewohnern oft mißtrauisch beäugt, weiß sie ihren Willen auch gegen andere durchzusetzen. Obwohl sie zu Levant ein gutes Verhältnis hat, ist sie von der bevorstehenden Heirat nicht begeistert. Mavoo besitzt die Fähigkeit, gefangene Kreaturen zu reinigen und miteinander zu verbinden.

GARAI (70 Jahre alt): Einer alten Nagi-Prophezeiung folgend, zog sie mit Mavoo in das Dorf Syrus und verdient seitdem ihren Lebensunterhalt als Dorf-Hebamme. Obwohl Garai eine geborene Nagi ist, praktiziert sie im Gegensatz zu Mavoo nicht die "Künste der Heiligen Diener" (Reinigen und Verbinden von Kreaturen).



PHIO (30 Jahre alt): Levants Mutter gehört ebenfalls dem Nagi-Stamm an. Ihre magischen Fähigkeiten hat sie seit dem Verschwinden ihres Mannes Rickets nicht mehr angewendet. Um sich und Levant versorgen zu können, arbeitet sie in Syrus als Seiden-spinnerin.

LUI (13 Jahre alt): Der kleine Junge lebt in der Nähe des Aussichtsturms mit Blick auf den Wald. Seine Eltern wurden bei einem Angriff der "Diener des Waldes" getötet. Er brennt darauf, diese grauenvolle Tat zu rächen.



Nur mit den entsprechenden Schlüsseln lassen sich diese Portale öffnen

"SEGA WIRD WELTWEIT ERFOLG HABEN."



Zu "Jade Cocoon" befragte MANIAC die Genki-Mitarbeiter Gaku Tamura (Director/Scriptwriter) und Kenji Shimizu (Producer/Lead Programmer, Bild links). Der japanische Entwickler inszenierte u.a. die Umsetzung von "Virtua Fighter 3th" für den Dreamcast.

Wie viele Leute arbeiten an "Jade Cocoon"?

SHIMIZU: Intern sind fünf Programmierer beschäftigt, 17 Personen arbeiten an Rendersequenzen, Background- sowie Charakter-Design und fünf Leute entwerfen die Szenarien und Karten. Extern haben wir Art Director Katsuya Kondo, Music Director

Kimitake Matsumae und verschiedene Leute für Datenumwandlung, Audio-Tracks sowie Animation beschäftigt. Insgesamt besteht das Team aus ca. 50 Personen.

Woher kam die Idee für das außergewöhnliche Monster/Kampfsystem?

SHIMIZU: Schon zu Beginn der Entwicklung entschlossen wir uns, eine Art Monsterzucht zu integrieren. Wir wollten eigentlich

mit einem Ei den Monsterzyklus starten, haben uns dann aber für bereits lebende Kreaturen entschieden. Das komplette System wurde bei einem frühen Projekt-Meeting ausgearbeitet.

Was halten Sie von "Final Fantasy 8"? Denken Sie, "Jade Cocoon" kann sich dagegen behaupten?

TAMURA: Ich war überwältigt von dem Spielumfang und dachte "das ist Square, wie man sie kennt". Ich glaube nicht, daß unser Titel nur mit "FF8" konkurriert, sondern sich gegen alle ähnlichen Produkte behaupten muß. Es hängt von den jeweiligen subjektiven Erwartungen des Spielers ab, welches Spiel

er bevorzugt. Ich denke, "Jade Cocoon" besitzt gegenüber "FF8" Vor- und Nachteile – ein direkter Vergleich hilft aber.

Hatten Sie Vorbilder für "Jade Cocoon"?

TAMURA: Wir haben uns natürlich alle möglichen Typen von Monsterzucht- und Rollenspielen genau angeschaut. Es gibt aber keinen speziellen Titel, nach dessen Vorbild "Jade Cocoon" entstanden ist.

Optisch sieht "Jade Cocoon" hervor-



AUF DEM WEG NACH OBEN

Im Zuge der Europa-Expansion von Crave Entertainment wirft MANIAC einen genaueren Blick auf die junge amerikanische Firma.

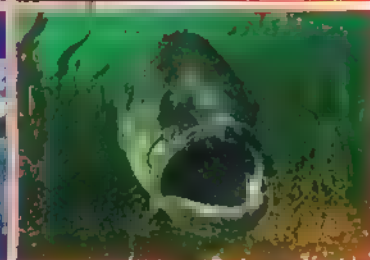
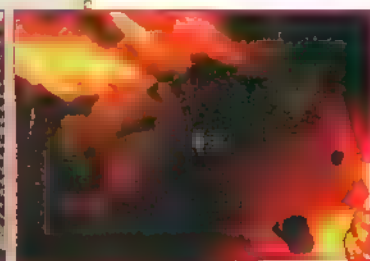
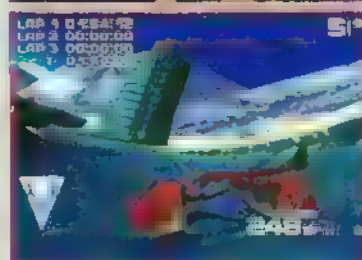


Christian Gloe:
Geschäftsführer
von Crave
Deutschland.

CRAVE-BIOGRAPHIE: 1997 gründete der Unternehmer Nima Taghavi Crave Entertainment mit Sitz in Los Angeles, USA. Ausgestattet mit Third-Party-Lizenzen entwickeln die Inhouse-Abteilungen Craveyard und Lobotomy für Dreamcast, Nintendo 64, Playstation, Game Boy und PC. Zusätzlich übernimmt Crave den Vertrieb von extern entwickelten Titeln, wie z.B.

dem Rollenspiel "Jade Cocoon" – Die Tamamayu Legende" von Genki oder VCCs Rennspiel "Killer Loop". Am 1. April '99 wagte die amerikanische Firma den Sprung über den großen Teich und eröffnete Europa-Niederlassungen in Hamburg, London und Paris. Die norddeutsche Zentrale steht unter der Leitung von Christian Gloe, der vorher Geschäftsführer von Virgin Deutschland war (siehe Randspalte). Zusammen mit dem angeschlossenen Vertrieb SVG sind in Deutschland 30 Mitarbeiter beschäftigt, weltweit hält Crave ca. 160 Personen in Lohn und Brot.

GESCHÄFTSVERBINDUNGEN: Crave Entertainment hat eine Reihe namhafter Programmerteams unter Vertrag. Darunter ist auch der japanische Entwickler Genki, der momentan an "Jade Cocoon" sowie an der PAL-Version von "Tokyo Highway Challenge" arbeitet. Genki wurde 1990 gegründet und beschäftigt momentan ca. 100 Mitarbeiter. „Wir sind von Crave Entertainments Verständnis für den japanischen Markt und dessen Produkte erstaunt. Wir haben lange Zeit einen US-Publisher gesucht, der in der Lage ist, unsere Produkte adäquat zu vermarkten. In Crave haben wir diesen Partner gefunden. Unsere Zusammenarbeit wird auch



Craves Releaseliste umfaßt neben Mainstream-Titeln wie "Killer Loop" (Bild unten links) auch Nischenprodukte, u.a. die Angelsimulation "Reel Fishing" (Bild unten rechts) oder "Aero Wings" (Bild links oben).

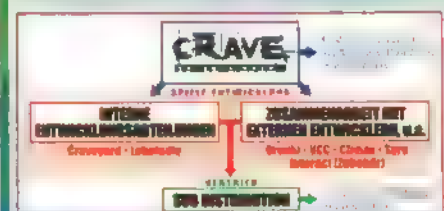
nach der Jahrtausendwende bestehen bleiben", kommentiert Hiroshi Hamagaki, Präsident von Genki, das Verhältnis zu Crave. Weitere Verträge bestehen u.a. mit Liquid Entertainment, Syrox, Climax, Natsume, IMS Productions, CRI, Revolution Software und VCC Games. Neben dem Bereich Software wird auch der expandierende Zubehörsektor anvisiert: Sämtliche Peripherie-Produkte des Marktführers Interact (u.a. bekannt durch Joypads und Lenkräder für alle Systeme) erscheinen künftig in Frankreich sowie Großbritannien über Crave.

KONSOLENUNTERSTÜTZUNG: Neben den geplanten Titeln für die bereits etablierten Konsolen (siehe Releaseliste unten), wird die Next-Generation-Hardware von Anfang an unterstützt. Zum europäischen Start des Dreamcast im September sind zwei Spiele geplant: Das Rennspektakel "Tokyo Highway Challenge" und die Flugsimulation "Aero Wings" (Import-Test in MANIAC 5/99). Bemerkenswert ist, daß Crave als einer der wenigen europäischen Third-Party-Entwickler eine Publishing-Lizenz von Sega erhielt. Für den Playstation-Nachfolger befinden sich ebenfalls Projekte in einem frühen Entwicklungsstadium.



Nima Taghavi:
Gründer von
Crave USA.

CRAVE VS VIRGIN: Der Wechsel von Christian Gloe, ehemals Geschäftsführer von Virgin Deutschland, zu Crave sorgte für einen Rechtsstreit zwischen den beiden Parteien. Nachdem Virgin bereits in den USA mit einer Vertragsbruch-Klage gegen Gloe schelte, werden jetzt in Europa neue Vorwürfe gegen ihn erhoben, u.a. Industriespionage und Abwerben von Virgin-Mitarbeitern. Vorläufiger Höhepunkt dieser Auseinandersetzung war die Durchsuchung der Crave-Geschäftsräume sowie Gloses Privatwohnung. "Persönlich bin ich sehr enttäuscht, nach sechs Jahren erfolgreicher Aufbauarbeit erwartet man diese Reaktion einfach nicht", so Christian Gloe, der die Anschuldigungen von sich weist.



Crave in der Übersicht: Sowohl interne wie auch externe Entwicklungen werden über SVG vertrieben.

TITEL	SYSTEM	GENRE	ENTWICKLER	RELEASE*
Reel Fishing	PS	Angelsimulation	Natsume	September
Jade Cocoon	PS	Rollenspiel	Genki	September
Killer Loop	PS	Rennspiel	VCC	September
Fighting Force 64	N64	Beat'em-Up	Core	Oktober
Asteroids Hyper 64	N64	Shoot'em-Up	Syrox	Oktober
Gex 3: Deep Cover Gecko	N64	Jump'n'Run	Crystal Dynamics	Oktober
Battlezone 64	N64	Shoot'em-Up	Climax	Dezember
Tokyo Highway Challenge	DC	Rennspiel	Genki	September
AeroWings	DC	Flugsimulation	CRI	September
Ein Schweinchen namens Babe	GBC	Action-Adventure	IMS	November
Godzilla: Die Serie	GBC	Action	Crawfish	Dezember

Während Eures Abenteuers trifft ihr viele Personen, die Euch mit Tips weiterhelfen.

die läßt das Monster schrumpfen und mit einem gleißenden Lichtblitz im Kokon verschwinden. Dieser heißt nun "Leuchtkäfer" und ist erst einmal wertlos für Euch. Bringt deshalb den Kokon samt Inhalt zu Mavoo und laßt das Monster durch eine Zeremonie "reinigen". Nun setzt ihr entweder die Kreatur im nächsten Kampf für Eure Zwecke ein oder

verschmelzt sie mit einem zweiten gefangenen Wesen. Entscheidet Ihr Euch für die erste Möglichkeit, sammelt Euer kleiner Helfer pro erfolgreicher Auseinandersetzung Erfahrungspunkte – er wächst und wird kräftiger. Wählt Ihr das Verschmelzen, entsteht eine

Kreatur mit völlig neuen Eigenschaften (wie Stärke oder magische Fähigkeiten). Dieser geniale "Monsternix" erlaubt nahezu unendlich viele Kombinationsmöglichkeiten – jeder Spieler erlebt sein eigenes, individuelles Abenteuer. Für den deutschen Markt will der deutsche Vertrieb

Crave "Jade Cocoon" komplett lokalisieren – sowohl die Bildschirmtexte als auch die Sprachausgabe werden übersetzt, so

TITEL
Jade Cocoon
Crave/Genki
SYSTEME
Playstation
RELEASE
September
Optisch berauschen-
des Rollenspiel mit
ausgefeiltem Monster-
zuchtssystem und span-
nender Story.



Versteckte Teleporter-Felder ersparen Euch weite Wege durch den Wald

gend aus. Haben Sie spezielle Programmierer-Tricks verwendet?
TAMURA: Tricks? Nein, die Optik wurde mit Liebe gestaltet. Den größten Aufwand bereitete das exakte Umsetzen von Kondos Zeichnungen. Wir sind stolz darauf, daß Genki die kompletten Background-Grafiken selbst generierte.

Ein Nachfolger ist bereits in Arbeit, oder? Wann und auf welchen Konsolen erfolgt der Release?
TAMURA: (lacht) Darüber können wir noch nichts Konkretes sagen.

SHIMIZU: Unser nächster Titel wird nicht für die Playstation sein, sondern auf einer

Next-Generation-Konsole erscheinen. Ich denke, ein Release im Frühjahr 2001 ist realistisch.

Was halten Sie von Segas Dreamcast? Werden Sie weitere Umsetzungen machen und/oder neue Produkte entwickeln?
SHIMIZU: Der Dreamcast ist momentan die beste Videospielplattform und ich denke Sega wird weltweit Erfolg damit haben. Wir werden natürlich weitere Umsetzungen machen, wenn wir entsprechende Aufträge erhalten. In Bezug auf Neuentwicklungen wird über Crave pünktlich zum DC-Europa-Start im September "Tokyo Highway Challenge" erscheinen. Zur Zeit arbeiten wir an einem

weiteren Titel, leider darf ich aber noch keine Details preisgeben.

Was halten Sie von der Playstation 2? Welche Titel sind geplant?
SHIMIZU: Nach der PS2-Präsentation zu urteilen, kommt eine großartige Hardware von Sony. Aber solange wir nicht mit der konkreten Entwicklung begonnen haben, läßt sich das wahre Potential schlecht abschätzen. Die PS2 ist auf jeden Fall eine attraktive Plattform, momentan sind allerdings noch keine Titel geplant.

Wer von den drei "Großen" (Nintendo, Sega, Sony) wird Ihrer Meinung nach das Rennen machen?
SHIMIZU: Ich bin kein Fan von Nintendo, aber ich schätze die PlayStation. Ich würde mich für die PlayStation entscheiden, wenn ich einen konkurrierenden Hardware-Markt wählen müsste. Ich würde mich für die PlayStation entscheiden, wenn ich einen konkurrierenden Hardware-Markt wählen müsste.

SHIMIZU: Jino technischen Daten der drei Systeme sind in etwa ausgeglichen. Ich denke, jede Firma hat die gleichen Chancen. Persönlich würde ich es nicht begrüßen, wenn ein System der große Gewinner wäre – ich bin für einen konkurrierenden Hardware-Markt.
Was sind im Moment Ihre Lieblingsspiele?
TAMURA: Es gibt viele Titel, die ich gerne spiele, aber wenn ich einige wählen müsste, wären es "Missile Command", "Panzer Dragoon", "Wipeout 2097" und "Moth



Tu was du willst

WORK in PROGRESS *Phantasien in Not: In dem Abenteuerspiel "The Real Neverending Story" liegt das Schicksal von Michael Endes Fantasiewelt in Euren Händen. Seid Ihr der Herausforderung gewachsen?*



Die Welt Phantasies ist in großer Gefahr – es droht die Zerstörung durch das "Nichts". Nur wenn Ihr der "Kindlichen Kaiserin" mit Hilfe des Schlangen-Amuletts Auryr einen neuen Namen gebt, könnt Ihr Phantasien vor dem bitteren Schicksal bewahren. Doch Ihr habt nicht mit dem

BUCH UND FILME

Die Unendliche Geschichte

Erfolg ohne Ende: Mit Ausnahme der Bibel verkaufte sich in Deutschland kein anderes Buch so häufig wie Michael Endes 1979 entstandenes Fantasy-Meisterwerk: Die liebevoll ausgearbeitete Märchenwelt Phantasien und die Abenteuer der Protagonisten Bastian und Atréju faszinieren seitdem Generationen von Kindern; aber auch Erwachsene erfreuen sich an der tiefgründigen Ausarbeitung und den philosophischen Ideen. 1984 wurde in den Bavaria Filmstudios die erste von insgesamt drei Verfilmungen produziert: Hielt sich beim ersten Teil die Handlung noch halbwegs an die Buchvorlage, waren Fans des Fantasy-Märchens von den Fortsetzungen enttäuscht. Wenig überzeugende Darsteller ließen vom Charme des Romans ebensowenig übrig wie die 1996 lieblos zusammengeschusterte Zeichentrickserie. Leider kann Michael Ende die Arbeiten zur aktuellen Spieleumsetzung nicht begleiten: Der Autor verstarb 1995 im Alter von 65 Jahren.



1929 - 1995:
Erfolgsautor
Michael Ende



Mit Zwischensequenzen geht Discreet Monsters sparsam um



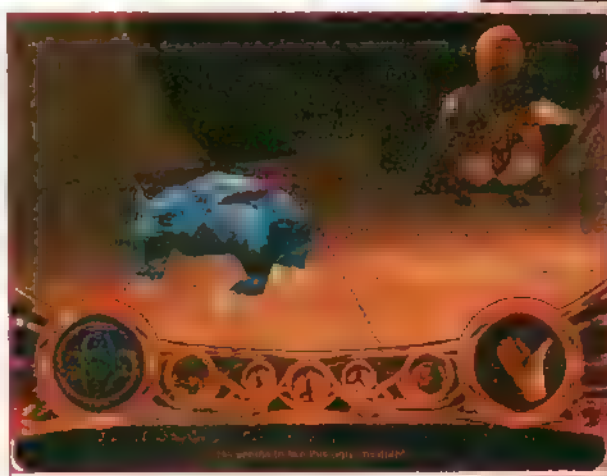
Die wenigen FMVs werden zur Steigerung der Atmosphäre eingesetzt



Viel Liebe zum Detail beweisen die Grafiker bei der Raumgestaltung



Kein Durchkommen: Zwei dürre Wächter versperren Euch den Weg.



Bei Eurer Flucht aus dem Elfenbeinturm begegnet Ihr dieser häßlichen Kreatur



Typisch für eine Buchumsetzung – "TRNS" ist dialoglastig: Hier unterhaltet Ihr Euch mit zwei Botschaftern der Kindlichen Kaiserin.

"Unbekannten" gerechnet, das jede beliebige Gestalt annehmen kann. Und so müßt Ihr mit ansehen, wie das Unbekannte, getarnt durch Euer Antlitz, Auryr aus den Gemächern der Kindlichen Kaiserin stiehlt. Der Zentaur Utar, Arzt im Elfenbeinturm, war Zeuge des Vorfalls und beschuldigt nun Euch des Diebstahls. Mit Erfolg: Ihr werdet in den tiefsten Kerker verbannt, wo im Traum die Kindliche Kaiserin zu Euch spricht: "Du mußt tapfer sein in Phantasien. Folge dem Auryr, und glaube was Du siehst – was Du wirklich siehst." "The Real Neverending Story" ("TRNS") ist ungewöhnlich – auf den ersten und auf den zweiten Blick. Schon die wechselnden, von der jeweiligen Situation abhängigen Blickwinkel wirken ambitioniert. Nahkämpfe laufen grundsätzlich in der übersichtlichen Third-Person-Perspektive ab, Fernwaffen werden aus der zielgenauen Ego-Sicht abgefeuert. Zusätzlich wird Euer Charakter in bestimmten Passagen in "Resident Evil"-Manier aus unterschiedlichen Kamerawinkeln in Szene gesetzt. Für die Darstellung innerhalb eines Gebäudes bzw. unter freiem Himmel wurden unterschiedliche Programmroutinen entwickelt, die übergangslos verbunden und auf die

jeweiligen Aufgaben optimiert sind. Räume wirken groß und detailreich, und beim Marsch durch ein Tal bleibt genügend Rechenzeit übrig, um z.B. den Schattenwurf der Wolken am Boden vorüberziehen zu lassen. Auch plötzlich auftauchender Nebel wurde in dieser Form noch nicht verwirklicht. Weitere Besonderheiten erläutert Frank Veit, zuständig für das Drehbuch von "TRNS": "Für jedes Rätsel gibt es mindestens zwei Lösungswege. Dialoge können unterschiedliche Verläufe nehmen, man fragt nicht einfach alle Themen ab wie bei anderen Spielen. Außerdem schreibt Dir "TRNS" nicht vor, wie Du Dich verhalten sollst, ob Du gut oder böse bist." Die Haupthandlung wird durch abwechslungsreiche Zwischenspiele auf-





Tach' auch: Im Haulewald begegnet Ihr einem sprechenden Baum.



THE REAL NEVERENDING STORY
THE REAL NEVERENDING STORY
Discreet Monsters
ANIMATED
Dreamcast
THE REAL NEVERENDING STORY
3. Quartal 2000
Die Unendliche Geschichte zum Mitspielen: Faszinierendes Abenteuerspiel aus Deutschland
„opulent und innovativ“

Ähem: An machen Stellen gingen den Grafikern die Kleider-Texturen aus...

geloockert. Diese überwindet der Joypad-Künstler mit Geschick, der Denkartyp mit Köpfchen. Timon Herzog, der Creative Director von Discreet Monsters, hat ein Beispiel parat: „Im Maschinen-

raum eines Piratenschiffs muß Du Dich durch Sprünge über rotierende Zahnräder in Sicherheit bringen. Eine heikle Sache, also warum animierst Du nicht die Sklaven, die die Zahnräder antreiben, daß sie mal Pause machen?“ „The Real Neverending Story“ orientiert sich mehr an Michael Endes Buchvorlage denn an den, in den Augen der „diskreten Monster“ eher mißlungenen Filmumset-

zungen. Ihr befragt das südliche Orakel, durchstreift den Haulewald und betretet den Elfenbeinturm. Die Handlung ist dabei weit weniger kindlich als auf der Matscheibe; Charaktere wie der Glücksdrahe Fuchur muten auf den ersten Blick nicht knuddelig an, sondern furchterregend – wie ein monströser Drache eben auf einen kleinen Menschen wirkt. „TRNS“, das erste Projekt des Münchner Entwicklers Discreet Monsters (siehe Kasten), wird in zwölf Sprachen übersetzt. Professionelle Sprecher sind dabei für Produzent Siggie Kögl selbstverständlich: „Im Filmgeschäft käme auch niemand auf die Idee, mit Laien-Sprechern zu arbeiten.“ Voraussichtlich Ende des Jahres erscheint die PC-Version, eine Konsolen-Umsetzung ist für Mitte 2000 zu erwarten. Momentan wird der Dreamcast favorisiert – Sega zeigte sich bei einer Präsentation in Japan begeistert. Schließlich ist „Die Unendliche Geschichte“ in Japan noch populärer als bei uns! ts/us

ENTWICKLER DISCREET MONSTERS

Eine hoffnungsvolle Zukunft

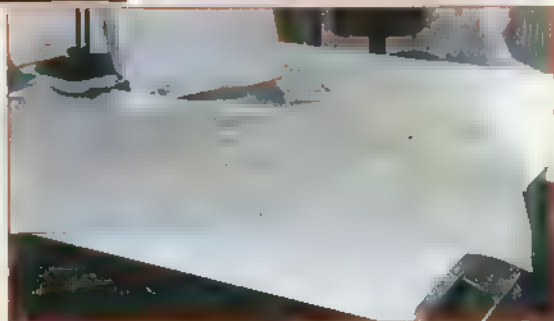
65 Mitarbeiter – 6,5 Millionen Mark: Zwei Zahlen, die erkennen lassen, daß der Münchner Entwickler Discreet Monsters in großen Dimensionen denkt. Im Unterschied zu vielen deutschen Produktionen ist „The Real

Neverending Story“ von Beginn an für den internationalen Markt ausgelegt. Die weltweite Popularität von Michael Endes Buchvorlage ist dafür die optimale Basis und wird auch für anspruchsvolle Merchandising-Artikel rund um's Spiel genutzt. Ob Strategiebuch, Soundtrack oder interaktives PC-Desktopthema – Discreet Monsters geht mit der für zehn Jahre exklusiven „Die Unendliche Geschichte“-Lizenz nicht leichtfertig um. Dabei lassen ihnen die Rechteinhaber freie Hand bei Inszenierung und Handlung. „Solange wir 'Die Unendliche Geschichte' nicht 'verunstalten', schreibt uns niemand vor, wie unser Spiel auszusehen hat“, so Siggie Kögl, Gründer und Chef

von Discreet Monsters. Daß sich Kögl auch von anderen Leuten nicht in „TRNS“ reinreden lassen will, zeigt das untypische Unternehmenskonzept: Statt sich in die Abhängigkeit eines Publishers zu begeben, machte sich Kögl auf die Suche nach „Risikokapital“ und wurde überraschend schnell fündig. Die Geldgeber waren von langfristiger internationaler Ausrichtung und hauseigener R&D-Abteilung überzeugt und investierten mittlerweile 6,5 Millionen Mark in Discreet Monsters. Die Strategie der Münchner ist dementsprechend nicht ausschließlich auf ihr aktuelles Projekt fixiert. Vom Start weg wurde an einer eigenen Entwicklungsumgebung gearbeitet, nur wenige „Fremdprogramme“ wie 3D Studio oder Lightwave 3D kommen zum Einsatz. Dank modularem Aufbau kann jedes Tool separat modernisiert und in künftigen Projekten wiederverwendet werden. Auch eine Weiterlizenzierung an Entwickler ohne eigene R&D-Abteilung ist geplant. Der hohe Bedienkomfort der Entwicklerwerkzeuge sorgt dafür, daß sich z.B. die Level- oder Charakterdesigner ganz auf ihre eigentliche Aufgabe konzentrieren können. Auch deshalb hatte Discreet Monster keine Schwierigkeiten, sich schnell einen Mitarbeiterstamm aufzubauen, der mittlerweile 65 Leute umfaßt. Nicht nur „fertige“ Entwicklerprofis bekommen eine Chance, auch lernwillige Talente werden ausgebildet. Da die Münchner



Man at Work: Charakter-Designer „Scunk“ am Zeichenbrett (links) und bei der Ausarbeitung am Computer.



Story-Baum: Auf diesem Bogen wurde ein kleiner Teil des Handlungsverlaufs festgehalten.

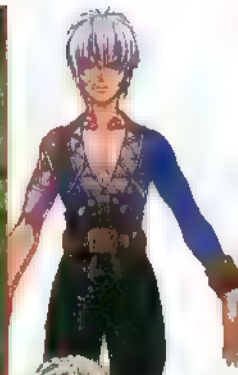


Zu Besuch bei Discreet Monsters: MANIAC inspizierte das Firmengebäude im Münchner Stadtteil Schwabing und unterhielt sich mit den Machern von „TRNS“ (im Hintergrund von links): Frank Veit (Konzept & Skript), Siggie Kögl (Produzent und Firmenchef), Timon Herzog (Creative Director).

weiterhin auf Mitarbeitersuche sind, haben sie auf Ihrer Homepage (www.discreetmonsters.com) mehrere Stellenausschreibungen platziert. Schließlich wird „TRNS“ nicht das letzte Discreet-Monsters-Projekt sein. Neben einer Konsolenumsetzung ist zwar noch nichts spruchreif, aber es gehört nicht viel Fantasie dazu, um einen „TRNS“-Nachfolger im Bereich des Möglichen anzusiedeln. Doch momentan werden alle Ressourcen auf die letzte Entwicklungsphase von „The Real Neverending Story“ verwendet. Geplanter Veröffentlichungstermin für die PC-Version ist zwar Ende '99, aber auch ein Erscheinen zu Ostern 2000 wäre für Siggie Kögl kein Beinbruch. Er weiß genau, daß für einen Newcomer das erste Spiel das wichtigste ist und man sich keine terminbedingten Mängel erlauben darf. „Wir haben einen einzigen Schuß. Und der muß sitzen.“



Kleine Plattformen und schmale Stege: Knifflige Jump'n'Run-Abschnitte fordern exaktes Timing (Bild links). Oben angekommen, dürft ihr die hauseigene Orgel bestaunen (Bild rechts).



Der berühmte Glockenturm samt Uhrwerk darf auch im neuesten "Castlevania"-Abenteuer nicht fehlen

WORK in PROGRESS Konamis erfolgreiche Vampirjäger-Serie bekommt schneller Zuwachs als gedacht: "Castlevania 2" (Arbeitstitel) entführt N64-Fans in schauerliche 3D-Welten.



Monsternetzeln bestimmen den Ablauf. Die Handlung spielt acht Jahre vor dem 64-Bit-Abenteuer: Eine Gruppe von Tiernmenschen lebt in Frieden mit "normalen" Personen. Ausgestattet mit einem nahezu unsterblichen Körper und der unbändigen Kraft der Tiere sind sie perfekte Kämpfer. Ihre mächtigen magischen Fähigkeiten verbannten sie aus ihrem Leben, um Mißbrauch zu verhindern. Cornell (halb Mensch, halb Wolf) jedoch konnte durch ausdauerndes mentales Training die in ihm steckenden Urkräfte entfesseln. Er zog aus, um durch Meditation seine Fähigkeiten zu bändigen. Nach einem Jahr Wanderschaft kehrt er in sein Heimatdorf zurück und findet nur verkohlte Ruinen. Böse Geister plünderten den Ort und brannten die Häuser nieder.



Blick in den Wald: Neben den klassischen Gemäuer-Leveln erwarten Euch auch "Freiluft"-Abschnitte.

Seine ersten Gedanken gelten seiner Schwester Ada, die von den finsternen Mächten verschleppt wurde. Auch die Wohnstätte seines Jugendfreundes Ortega ist zerstört, seine Leiche aber nirgends zu finden. Wurde er wie Ada entführt, oder steckt er gar mit den Teufeln unter einer Decke? "Halt aus Ada, ich werde dich retten!" Cornell beschwört seine tierischen Instinkte und macht sich auf die Suche nach seiner einzig lebenden Verwandten...

Details wie Waffen, Magiesystem, wählbare Charaktere oder ob eine Verbindung zu Dracula besteht, sind noch nicht bekannt. Die interessante Story und erste Screenshots lassen jedoch auf einen würdigen Nachfolger hoffen. os



Laßt Euch vom atmosphärischen Interieur nicht täuschen: Ein falscher Schritt, und ihr werdet von Metallspitzen durchbohrt.

Mit "Castlevania 64" schaffte die Grusel-Saga den Sprung von der zweiten in die dritte Dimension. Als hübsche Carrie Fernandez oder hünenhafter Reinhardt Schneider ging's in den Kampf mit Draculas Schergen. Viel ist über den angekündigten N64-Nachfolger noch nicht bekannt, aber erste Bildschirmfotos lassen auf ähnliche spielerische Schwerpunkte schließen: Knackige Hüpfpassagen und



Heldin Sonya trifft auf zwei Skelette: Hoffentlich hat sie ihre Peitsche eingesteckt!



CASTLEVANIA 2
Konami
PlayStation
Nintendo 64
1. Quartal 2000
3D-Fortsetzung der "Castlevania"-Reihe:
Action-Adventure mit spannender Story und stimmungsvoller Optik.

DREAMCAST HORROR

Dracula lebt!

Unheilvolle Beschwörungsformeln öffnen ein Tor aus der Hölle in unsere Welt. Graf Dracula kehrt aus der Verdammnis zurück, um die Menschheit endgültig zu vernichten. Mächtige Verbündete wie sein langjähriger Freund "Tod" stehen ihm tatkräftig zur Seite. Doch ebenso, wie sich der König der Vampire immer wieder aus seiner Asche erhebt, besteht das Geschlecht der Belmonts weiter.



Angriff von Fledermäusen und Mumien: Draculas Schergen kennen keine Gnade.

In dem kommenden Dreamcast-Action-Adventure "Castlevania Resurrection" übernehmt ihr die Rolle von Sonya, einer jungen Vampirjägerin, in deren Adern das Blut der Belmont-Familie fließt. Wie in der N64-Version, erforscht ihr mit der Polygon-Heldin eine komplexe 3D-Welt, in der Euch verschiedene Höllen-Kreaturen (u.a. Fledermäuse, Mumien und Skelette)

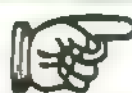
nach dem Leben trachten. Die Power der neuen Sega-Hardware wird in der hochauflösenden Optik deutlich: Detailliert gestaltete Räume werden vom Fackelschein stimmungsvoll beleuchtet und erzeugen eine gruselige Atmosphäre. Geplanter Erscheinungstermin: 1. Quartal 2000.

FLOHHAUS

DER SPEZIALIST FÜR SPIELE AUS ZWEITER HAND

Gebraucht An- und Verkauf und Neuware

Laden + Versand: Marktstraße 9
78054 VS-Schwenningen



Tel. 07720 / 81 25 57
Fax. 07720 / 81 25 59

Playstation Dreamcast Nintendo 64 Game Boy Saturn Mega Drive Super Nintendo

Playstation Dreamcast Nintendo 64 Game Boy Saturn Mega Drive Super Nintendo NES

SONY PLAYSTATION aus zweiter Hand

	Ankauf	Verkauf		Ankauf	Verkauf
Konsole mit Pad	100.-	160.-	Legacy of Kain	25.-	59.-
Abe's Exoddus	30.-	59.-	Lifeforce Tenka	25.-	59.-
Ace Combat 2	30.-	65.-	Lucky Luke	30.-	59.-
Asterix	35.-	69.-	Metal Gear Solid	40.-	69.-
Alundra	30.-	59.-	MDK	15.-	39.-
Apocalypse	35.-	69.-	Medievil	35.-	69.-
A bug's life	30.-	69.-	Monkey Hero	30.-	69.-
Atlantis	35.-	69.-	Monopoly	30.-	69.-
A-Train	25.-	59.-	Myst	25.-	59.-
Blaze N Blade	40.-	69.-	Music	35.-	69.-
Breath of Fire	30.-	59.-	Nagano	25.-	59.-
Baphomets Fluch	25.-	59.-	Need for Speed 2	25.-	59.-
Baphomets Fluch 2	30.-	69.-	Need for Speed 3	30.-	59.-
Cronicles of the sword	20.-	59.-	Need for Speed 4	40.-	69.-
Crypt Killer	30.-	59.-	NHL '99	35.-	69.-
C.u.C.Almstufte Rot	15.-	35.-	Ninja	25.-	49.-
C.u.C.Gegenschlag	35.-	69.-	Nuclear Strike	30.-	69.-
Castlevania	30.-	59.-	ODT	30.-	59.-
Colin McRae Rally	30.-	69.-	Point Blank	25.-	59.-
Colony Wars	25.-	59.-	Popoulos	30.-	69.-
Colony Wars 2	35.-	69.-	Pinball Timeshock	30.-	59.-
Constructor	25.-	49.-	Ridge Racer 4	35.-	69.-
Cool Boarders 3	35.-	69.-	Racing Simulation 2	40.-	69.-
Crash Bandicoot 2	15.-	29.-	Rebell Assault 2	25.-	59.-
Crash Bandicoot 3	30.-	69.-	Resident Evil D.C.	25.-	59.-
D	25.-	59.-	Risiko	30.-	59.-
Darkstalkers 3	40.-	69.-	Riven	30.-	69.-
Dark Omen	35.-	69.-	Road Rash 3D	30.-	69.-
Deathtrap Dungeon	25.-	49.-	Sim City 2000	30.-	59.-
Discworld	25.-	59.-	Suikoden	20.-	59.-
Discworld 2	30.-	69.-	Spyro the Dragon	35.-	69.-
Dead or Alive	30.-	59.-	Syndicate Wars	25.-	59.-
EA-Boxchampion	30.-	69.-	Tekken 3	35.-	69.-
Excalibur	20.-	49.-	Transport Tycoon	30.-	59.-
F1'97	15.-	29.-	Test Drive II	30.-	59.-
F1'98	20.-	59.-	Theme Hospital	30.-	59.-
Future Cop	30.-	65.-	Time Commando	20.-	39.-
Fifa 99	35.-	65.-	Toca 2	35.-	69.-
Fighting Force	30.-	59.-	Tomb Raider 2	15.-	35.-
Final Fantasy 7	15.-	35.-	Tomb Raider 3	35.-	65.-
Forsaken	15.-	39.-	Twisted Metal	25.-	59.-
Frankreich 98	20.-	39.-	Vigilante 8	20.-	49.-
Grandstream Saga	30.-	59.-	Warzone 2100	35.-	69.-
G-Police	15.-	35.-	Warcraft 2	30.-	59.-
Gran Turismo	15.-	35.-	Wild Arms	30.-	59.-
Gex 3D	15.-	39.-	Wing Commander 3	25.-	59.-
Heart of Darkness	15.-	29.-	Wing Commander 4	30.-	69.-
Hugo 2	35.-	65.-	Wing Over 2	35.-	69.-
Hard Edge	35.-	69.-	WCW nWo Thunder	30.-	59.-
KKND Krossfire	35.-	69.-	WWF Warzone	25.-	59.-
Kensei	35.-	69.-	X-Com	30.-	59.-
Little Big Adventure	25.-	49.-	Z	20.-	59.-

Wir führen Neu- und Gebrauchtwaren für alle Konsolen

Playstation Platinum aus zweiter Hand

	Ankauf	Verkauf
Abe's Odysee	15.-	29.-
Alien Trilogy	15.-	29.-
Command & Conquer	15.-	29.-
Crash Bandicoot	15.-	29.-
Croc	15.-	29.-
D-Derby 2	15.-	29.-
G.T.A. London	15.-	29.-
G.T.A.	15.-	29.-
Hercules	15.-	29.-
Jurassic Park	15.-	29.-
Micro Machines	15.-	29.-
Pandemonium	15.-	29.-
Porsche Challenge	15.-	29.-
Rayman	15.-	29.-
Resident Evil	15.-	29.-
Road Rash	15.-	29.-
Soviet Strike	15.-	29.-
Tekken 2	15.-	29.-
Toca Touring Car	15.-	29.-
Tomb Raider	15.-	29.-
True Pinball	15.-	29.-
V-Rally	15.-	29.-
Wipeout 2097	15.-	29.-
Worms	15.-	29.-

NINTENDO 64 aus zweiter Hand

	Ankauf	Verkauf
Konsole	90.-	140.-
Aero Fighter Assault	30.-	69.-
Banjo & Kazooie	30.-	59.-
Blast Corps	25.-	49.-
Body Harvest	30.-	59.-
Beetle Racing	40.-	79.-
Castlevania 64	40.-	79.-
Diddy Kong Racing	30.-	59.-
F1 World Grand Prix	20.-	49.-
F-Zero X	30.-	59.-
Fifa 99	40.-	79.-
Goemen	20.-	49.-
Hang Time	20.-	39.-
Lamborghini	20.-	49.-
Lylat Wars	20.-	49.-
Mario Kart	20.-	49.-
M-Impossible	35.-	75.-
NBA Courtside	25.-	59.-
NBA LIVE 99	40.-	79.-
NHL 99	40.-	79.-
Star Wars Racer	40.-	79.-
Snowboard Kids	20.-	49.-
Snowboarding 1080	35.-	69.-
Top Gear Overdrive	40.-	79.-
Turok	25.-	59.-
Turok 2	40.-	69.-
WCW vs nWo Revenge	40.-	79.-
Wipeout 64	40.-	79.-
WWF Warzone	30.-	69.-
Yoshi's Story	30.-	59.-
Zelda	35.-	79.-

Gameboy aus zweiter Hand

	Ankauf	Verkauf
Game Boy Pocket	40.-	69.-
Aladdin	15.-	29.-
Alleyway	10.-	29.-
Asterix	10.-	29.-
Batman	10.-	29.-
Castlevania	10.-	29.-
Donkey Kong Land	10.-	35.-
Dschungelbuch	10.-	29.-
Dr. Mario	10.-	29.-
Final Fantasy	15.-	35.-
Hook	8.-	25.-
Kirbys Dreamland	10.-	29.-
König der Löwen	15.-	29.-
Lamborghini	10.-	29.-
Lucky Luke	15.-	39.-
Mario Land 2	10.-	29.-
Mystic Quest	10.-	29.-
Power Rangers	10.-	29.-
Pinocchio	15.-	29.-
Prince of Persia	10.-	29.-
Zelda	10.-	29.-
Gameboy Color	50.-	99.-

Neuwaren Playstation

Konsole mit Dual Shock	239,95
Akuji the Heartless	89,95
Asterix	89,95
Blaze N Blade	89,95
Breath of Fire 3	89,95
Civilization 2	89,95
Croc 2	89,95
C & C-Gegenschlag	89,95
Crash Bandicoot 3	89,95
Driver	89,95
Earthworm Jim 3D	89,95
Fifa 99	89,95
G-Police 2	99,95
Global Domination	89,95
Hard Edge	89,95
KKND	89,95
Leg. Of Kain Soul Reaver	89,95
Monkey Hero	89,95
Metal Gear Solid	99,95
Music	89,95
NBA Live	89,95
Need for Speed 4	89,95
O.D.T	49,95
Popoulos	89,95
Racing Simulation 2	69,95
Rayman 2	89,95
Ridge Racer 4	89,95
Silent Hill	89,95
Sports Car GT	89,95
Tekken 3	99,95
Tomorrow never dies	99,95
Toca Touring Car 2	89,95
Warzone 2100	89,95
WCW VS.Nwo:Thunder	79,95
V- Rally 2	89,95

Ab 3 Teile Versandkostenfrei

Schnellversand: bis 17.00 Uhr bestellte Ware werden
noch am selben Tag abgesendet.

Versandkosten: DM 9.- + Nachnahmegebühr. Für nicht
angenommene Waren berechnen wir pauschal DM 20.-
Ankauf bequem per Post nach telefonischer Absprache.

Neuwaren Platinum

Abe's Odysee	49,95
Alien Trilogy	49,95
Bust a Move 2	49,95
Command & Conquer	49,95
Crash Bandicoot 2	49,95
Croc	49,95
Destruction Derby 2	49,95
G.T.A.	49,95
Hercules	49,95
Jurassic Park	49,95
Mickey's Wild	49,95
Micro Machines V3	49,95
Moto Racer	49,95

Neuwaren Platinum

Porsche	49,95
Rayman	49,95
Resident Evil	49,95
Road Rash	49,95
Soul Blade	49,95
Soviet Strike	49,95
Tekken 2	49,95
Toca Touring Car	49,95
Tomb Raider	49,95
True Pinball	49,95
V-Rally	49,95
Wipeout 2097	49,95
Worms	49,95

GLEICH ANRUFEN !

Neuwaren Dreamcast

Konsole	579,95	House of the Dead 2	139,95
Joypad Dreamcast	89,95	Get Bass incl. Angel	209,95
Joystick Arcade	159,95	King of Fighter 98	149,95
RGB-Kabel	49,95	Psychic Force 2012	119,95
VMS Memory Card	89,95	Power Stone	149,95
Blue Slinger	139,95	Pen Pen	119,95
Buggy Heat	149,95	Sega Rally 2	139,95
Daytona 2	149,95	Sonic Adventure	139,95
Dynamite Deka 2	149,95	Tetris 4D	109,95
F1-Monaco GP	139,95	Virtua Fighter 3tb	109,95



Weitere 1001 Artikel auf Lager

Hier werden geholfen

Egal ob verlorengegangene Telefonnummern oder mangelnde Deutschkenntnisse: Welches Problem wir auch haben, für ein entsprechendes Entgelt wird uns weitergeholfen. Auch bei Spielen sind gute Ratschläge oft teuer – und deshalb die Hilfsangebote entsprechend zahlreich.



In frühen Konsolentagen gestaltete sich das Spielerleben noch herrlich unkompliziert. Geschicklichkeit und nicht Grips wurde gefordert, Reaktion war wichtiger als Rätseln. Kein Wunder, denn die ursprünglichen Vorbilder für

Konsolentitel kamen aus der Spielhalle, wo die Leute ein kurzweiliges Bildschirmerspiel erwarteten und nicht zu lange den Münzeinwurf blockieren sollten. Auch die technische Limitierung der frühen Systeme wie Mattel Intellivision oder Atari VCS machten es den Programmierern schwer, komplexe Zusammenhänge in's Spiel zu bringen. Einige Jahre später jedoch ließen sich mit der Potenz der 8-Bit-Konsolen ganze Universen schaffen: Weite Landschaften und vielfältige Szenarien, bevölkert von einer Unzahl Charaktere. In NES-Titeln wie "Legend of Zelda" oder "Super Mario Bros." wurde die Erforschung

dieser neuen Welten zum eigentlichen Spielprinzip. Mit der Komplexität der Aufgaben wuchs aber auch der Anspruch an den Spieler, und mit zunehmendem Frust wurde sein Wunsch nach Hilfe größer. Lange war es eine Domäne

der Videospielzeitschriften. Komplettlösungen und Tips zu veröffentlichen. Erst spät erkannten die Hersteller (allen voran Nintendo) die Chance, nach dem Verkauf eines Spiels ein zweites Mal schnelles Geld zu verdienen: Sie begannen, Lösungsbücher für die eigenen Bestseller herauszugeben.

Mit der Spieleindustrie wuchs in den letzten Jahren aber auch der Markt der Helfer immens an: Heute ist das Internet eine Fundgrube an Lösungen und Cheats, Telefonhotlines leisten Tag und Nacht Hilfestellung, kein Fachmagazin kommt ohne "Tips & Tricks" aus und kaum ein wichtiger Titel erscheint, ohne gleich einen Rattenschwanz von Spielerberatern nach sich zu ziehen.

Daß mittlerweile offizielle Lösungsbücher ein fest einkalkuliertes Zubrot der Hersteller sind, zeigt uns das Beispiel Eidos. Letztes Geschäftsjahr kamen etwa fünf Prozent des Umsatzes aus dem Verkauf der Druckwerke, wobei besonders der "Tomb Raider 3"-Führer zu Buche schlug. Jeder zweite Käufer der PlayStation-CD legte sich auch den offiziellen

Walkthrough zu – bei den anderen Eidos-Titeln beträgt das Verhältnis gewöhnlich eins zu fünf.

Kein Wunder also,

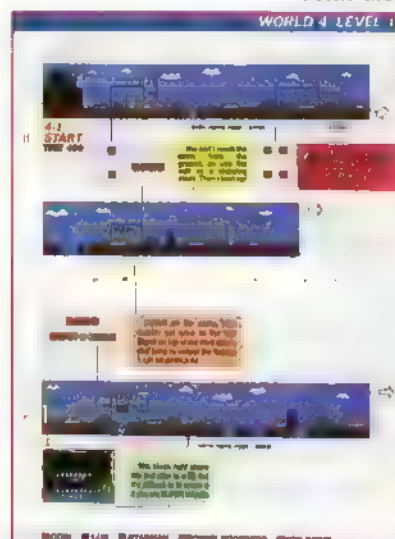


daß die Hersteller keine Konkurrenten dulden und auch gerichtlich versuchen, den

inoffiziellen Lösungshilfen Einhalt zu gebieten. Aber auch die allzu flotte Veröffentlichung von Lösungen in den Magazinen – vor einigen Jahren noch gern gesehene kostenlose Werbung für einen Titel – zieht heutzutage den Unmut mancher Firmen nach sich.

Dabei ist es ja nicht einmal die dringende Hilfsbedürftigkeit, die die Spieler zu den Büchern greifen läßt. Tolles Layout, Artworks, exklusive Zusatzinfos, Entwicklerinterviews oder Poster rücken den Lösungsaspekt in den Hintergrund und machen das Druckwerk zum Sammel- und Kultobjekt. Japan spielt in dieser Beziehung wieder einmal eine Vorreiterrolle: Während bei uns nur erwartete Bestseller Ihr Büchlein bekommen, werden die Spieler Nippons selbst bei Randprodukten mit feiner Lektüre beglückt.

Die Qualität einiger deutscher Publikationen haben wir für Euch unter die Lupe genommen: Am "Nutzwert" erkennt Ihr den Gehalt der Informationen, der "Genußwert" beurteilt die optische Aufmachung und das Vorhandensein kultiger Extras. *sf*



Seit den ersten Lösungshilfen Standard: Jeder Level wird haarklein samt vorhandener Secrets in einem bebilderten Walkthrough aufgeschlüsselt („Super Mario Bros.“)



Volker Rieck, der Eidos-Mann für Lizenzen und Merchandising

"DIE NACHFRAGE WIRD GRÖßER"

MANIAC unterhielt sich mit Volker Rieck, Business Development Manager bei Eidos, über die Bedeutung offizieller und inoffizieller Lösungshilfen.

Welches Verhältnis haben Sie zu inoffiziellen Lösungsbüchern?

Es stört uns massiv. Wir investieren sehr viel Zeit, Geld und Kraft in die Entwicklung und Produktion der Bücher. Wir packen mittlerweile reichlich Zusatzmaterial in die Bücher, z.B. exklusives Artwork, Poster, Maps, Key-

boardschablonen, Stories über die Entwickler oder historische Abhandlungen. All das machen die Firmen, die inoffizielle Bücher herausgeben, nicht. Unserer Meinung nach wird ein Konsument spätestens beim Blättern im Handel erkennen, daß unser Buch einfach erheblich mehr bietet. Das inoffizielle Buch schießt sich also schon wegen mangelnder Qualität selber aus dem Rennen. Trotzdem haben wir schon einige Mitbe-

werber gestoppt und wir werden es auch zukünftig machen.

Bedeutet inoffizielle Publikationen nicht zusätzliche Werbung für ein Produkt?

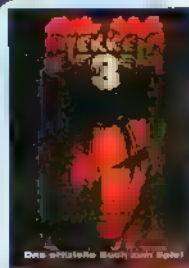
Wenn die Mitbewerber wirklich gute Bücher machen würden, dann wäre es tatsächlich eine Werbung. Aber ohne Übertreibung kann ich sagen, daß keines unserer inoffiziellen Bücher gut gemacht war. Sie waren lediglich schnell zusammengeschustert und hatten nur einen Sinn: Mit wenig Aufwand viel Geld zu verdienen. Da finde ich unsere Einstellung zu der Qualität unserer Bücher besser, denn wir wollen, daß irgend-

wann viele Käufer blind zu unseren Büchern greifen, denn sie wissen, daß sie gut sind.

Wie schätzt Sie den Trend zum Lösungsbuchkauf ein?

Die Nachfrage wird größer, denn die Spiele werden immer komplexer. Jetzt könnte man böse sagen, wir machen die Spiele absichtlich so schwer. Das ist aber falsch. Die Meinungsbildner in unserer Branche sind neben den Freaks auch die Journalisten. Wenn ein Spiel zu einfach ist, dann fällt man dort durch. Es kann aber passieren, daß Otto Normalverbraucher große Schwierigkeiten damit hat. Das passiert auch, denn sonst gäbe es nicht diese Verkäufe.

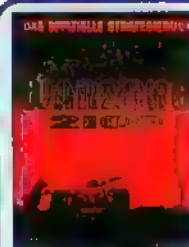
Sie



Tekken 3

Fast 200 Seiten einem Prügler zu widmen ist wahrscheinlich nur beim Tophit "Tekken 3" möglich. Zu jedem der 20 Kämpfer findet Ihr Tabellen sämtlicher Special-Moves und Würfe, wie und wo Ihr sie ausführt und welchen Schaden sie verursachen. Die Wichtigsten werden gesondert anhand weniger Bildschirmfotos erläutert. Tips zu Combos, Strings und Strategie lassen zwar keine Frage offen, die Charaktere selbst sind allerdings nur durch ein Artwork und einen mageren Infotext in Szene gesetzt. Einsteiger freuen sich über reichhaltige Erläuterungen zu Basistechniken und die Schritt-für-Schritt-Tekken-Schule. Mehr Füllsel als Feature sind dagegen ein kurzes Entwickler-Interview und eine Seite Work-in-Progress-Artwork. Dafür gibt's als Goodie ein Poster.

VERLAG:
Future Press
SEITEN: 196
PREIS: 24,95 DM
NUTZWERT
GENUSSWERT



Warzone 2100

Echtzeitgeneräle, die bei Eidos' Strategieperle dem Nexus-Dauerbeschuss nicht gewachsen sind, können beruhigt auf den offiziellen Ratgeber zurückgreifen. Alle Missionen werden detailliert durch übersichtliche Bildschirmfotos und verständlichen Text aufgeschlüsselt. Wer keiner strengen Führung bedarf, findet in einer Einleitung zu jeder Mission eine lockere Zusammenfassung der Vorgehensweise samt Übersichtskarte. Zusätzlich werden für jedes Level Artefakte und neues Kriegsgerät erläutert. Allgemeine Hinweise beschränken sich allerdings nur auf drei Seiten Einheitendesign. Optisch wird der Strategieführer durch etliche Artworks aufgewertet, bei nur zwei Seiten Interview mit den Entwicklern der Pumpkin Studios ist zusätzlicher Lesestoff aber Mangelware.

VERLAG:
Das Trickwerk
SEITEN: 196
PREIS: 19,95 DM
NUTZWERT
GENUSSWERT



Silent Hill

Der offizielle Ratgeber zu Konamis dreidimensionalem Gruselabenteuer erstaunt durch seine ungewöhnliche Konzeption als zweisprachige Ausgabe. So sind die Texte durchgehend auf englisch und deutsch abgedruckt, was ab und zu verwirrt und den Lesefluss stört. Dafür läßt sich über den Info-Gehalt nicht klagen: Eine in zehn Kapitel eingeteilte Komplettlösung mit großen Karten und mehr als 50 Seiten über Monster, Gegenstände und Geheimnisse beantworten jede erdenkliche Frage. Leider sind etliche Bildschirmfotos viel zu düster und trübe (und damit beinahe wertlos). Auch die Artworks hätten hübscher und zahlreicher sein können.

VERLAG:
Cyberpress/Piggyback
SEITEN: 148
PREIS: 24,95 DM
NUTZWERT
GENUSSWERT



Metal Gear Solid

Mit seiner Geheimnisfülle und dem vielschichtigen Spielkonzept ist Konamis Megaseller wie geschaffen für eine Verwertung in geschriebener Form. Im offiziellen Buch zu Snakes Agentenabenteuern nimmt ein reich bebildeter, mit ausführlichen Karten und Erläuterungen versehener Walkthrough zwar den größten Platz ein, hübsch aufbereitete Zusatzinfos verführen aber selbst nach Spielende zum Lesen. So findet Ihr einen historischen Abriss der "Metal Gear"-Reihe, Biographien der Hauptpersonen und detaillierte Beschreibungen zu Waffen, Gegenständen und Spieltechniken. Elf Seiten über Secrets bilden die Krönung des optisch wie inhaltlich gelungenen Spieleführers.

VERLAG:
Cyberpress/Piggyback
SEITEN: 148
PREIS: 24,95 DM
NUTZWERT
GENUSSWERT



Zelda - Ocarina of Time

Im Gegensatz zu den oft nüchtern beschriebenen Walkthroughs anderer Lösungsbücher werden Links glorreiche Abenteuer in lockerem Erzählstil dargeboten. Nur einige der qualitativ guten Bildschirmfotos dienen wirklich dem Verständnis, die meisten sind, ebenso wie etliche Artworks, 'nur' schmuckes Beiwerk. Viele mit einer reichen Legende ausgestattete Übersichtskarten erleichtern die Orientierung. Neben dem eigentlichen Lösungsteil erläutert eine Einführung die Aktionsmöglichkeiten des Helden und den Gebrauch bzw. Inhalt seines Rucksacks. Als praktisch erweist sich die Beschreibung sämtlicher Fundorte der goldenen Skultulas, Herzteile und Feen und ein kleines Ocarina-Songbook. Zusatzinfos oder Extras sucht man allerdings vergebens.

HERSTELLER:
Nintendo
SEITEN: 114
PREIS: 24,80 DM
NUTZWERT
GENUSSWERT



Ridge Racer Type 4

Man kann sich natürlich darüber streiten, ob ein Lösungsbuch zu einem reinen Arcade-Raser wirklich Sinn macht. Außer einer Beschreibung der Boliden und Strecken sowie einiger Fahrטיפs gibt es kaum Fakten, die dem Spieler von Nutzen sein könnten. Zwar gelingt die Aufbereitung dieser wenigen Daten im offiziellen Buch zu Namcos Rennspiel-Highlight übersichtlich, für den Spielalltag brauchbar sind aber nur die zehnteilige Fahrschule und einige generelle Tips. Der Stoffmangel wird ausgeglichen durch etliche Hintergrundinformationen über die Fantasyliga RRR, Teams und Fahrzeuge. Die Bildschirmfotos sind meist wenig aussagekräftig, dafür wird das nüchterne Layout der Artikel von einigen hübschen, doppelseitigen Rendergrafiken durchbrochen. Mit fünf Interviews und Beiträgen über die Spiel- und Firmenhistorie ist zumindest der Gehalt an Zusatzinfo brauchbar, als Extra liegt zudem ein Poster bei.

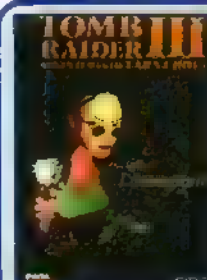
VERLAG:
Future Press
SEITEN: 148
PREIS: 24,95 DM
NUTZWERT
GENUSSWERT



Metal Gear Solid

Im Vergleich zum autorisierten Führer gibt sich das inoffizielle Lösungsbuch sehr spartanisch. Beinahe das gesamte Werk besteht aus einem Walkthrough, der zwar verständlich den Lösungsweg beschreibt, optisch aber Langeweile verbreitet. Bildschirmfotos und einfach gestaltete Übersichtskarten dienen als Mittel zum Zweck, weitere Grafikelemente fehlen. Neun Seiten widmen sich Snakes Steuerung und Ausrüstung, seinen Freunden und Feinden. Auch hier ist die Aufmachung mit winzig kleinen Ausschnitten von Bildschirmfotos äußerst dürftig. Was im Gegensatz zum offiziellen Druckwerk völlig fehlt, sind Zusatzinfos: Es finden sich weder Secrets wie die "Geistergalerie" und Geheimobjekte noch ein einziges Wort über die Geschichte von "Metal Gear". So wird das Buch nach dem Game Over sein Dasein als klassischer Staubfänger fristen.

VERLAG:
Prima
SEITEN: 114
PREIS: 19,95 DM
NUTZWERT
GENUSSWERT




Tomb Raider 3

Selbst wenn "Tomb Raider 3" nicht mit einem knackigem Schwierigkeitsgrad aufwarten würde, im Zuge des Lara-Hypes mußte Eidos einfach ein offizielles Lösungsbuch auf den Markt bringen. Auf acht Seiten erfahrt Ihr alles Wissenswerte über Aktionsmöglichkeiten der Heldin, Waffen, Gegenstände und Gegner. Beinahe den kompletten Rest nimmt ein Walkthrough ein, bei dem alle 19 plus das Geheim-Level Schritt für Schritt gelöst werden. Dank überreicher Illustration mit aussagekräftigen Bildschirmfotos kommen dabei nie Zweideutigkeiten oder Mißverständnisse auf. Dafür werden die Secrets allzu knapp und schwammig auf nur einer bildlosen Seite abgehandelt. Zwölf Seiten Werbung für Eidosspiele und Larafanartikel bilden einen etwas fragwürdigen Abschluß. Wer Zusatzinfos und Augenschmaus sucht, sollte lieber auf das Lara-Magazin aus dem Future Press-Verlag zurückgreifen.

VERLAG:
Das Trickwerk
SEITEN: 196
PREIS: 19,95 DM
NUTZWERT
GENUSSWERT

Filmriß: Dolphin ohne Unterstützung von Film-DVDs

Nintendos Zukunfts-Konsole wird keine Filme wiedergeben können

 aut Howard Lincoln, Präsident der amerikanischen Nintendo-Dependence, werden sich mit der geplanten Konsole weder gewöhnliche Audio-CDs noch DVD-Filme wiedergeben lassen. Grund dafür ist die aggressive Preispolitik, mit der Nintendo seinen Dolphin gegen den Dreamcast und den Playstation-Nachfolger in Stellung bringen will. Um überhaupt die Filmwiedergabe ermöglichen zu dürfen, wären z.B. 20 bis 25 US-Dollar je verkauften System an ein DVD-Konsortium zu entrichten. Trotz Nintendos überraschender Entscheidung können Videospielende Hollywood-Fans hoffen. Geschäftspartner Matsushita wird wahrscheinlich ein Gerät auf dem Markt bringen, das Dolphin-Spiele wie Filme auf DVD schluckt. Über Mehrkosten und Erscheinungstermin läßt sich allerdings nur spekulieren.

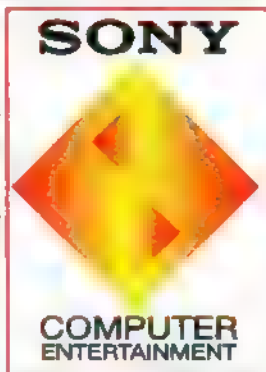


Playstation-2-Konferenz: Entwickler sind entzückt

Die Spielehersteller üben Geduld und zeigen sich von den Möglichkeiten der neuen Konsole beeindruckt

 o langsam drängt die Zeit. Obwohl die ehrgeizigen Sony-Pläne den Japan-Start des Playstation-Nachfolgers für Ende 1999 oder Anfang 2000 vorsehen, warten die Softwarehäuser immer noch auf ihre Entwicklungssysteme. Eigentlich sollten diese bereits im Juni an die Firmen ausgeliefert werden. Nichtsdestotrotz geben sich die Entwickler optimistisch und sind begeistert von der Playstation-2-Hardware, über die sie letzten Monat auf einer Konferenz im amerikanischen San Mateo informiert wurden. Bei dem Treffen stand zwar kein fertiges Gerät, dafür gab Sony in Workshops und Vorträgen alle erdenklichen Informationen über das Innere ihrer Zukunfts-Konsole preis. Besonders von der Offenheit der Konzernvertreter waren die anwesenden Programmierer, Designer und Projektmanager überrascht. Aber auch die leistungsfähige Hardware begeisterte die Fachleute. Einziger Wermutstropfen: Die Spiele-Entwicklung auf der Playstation 2 dürfte wegen der Multi-Prozessoren-Architektur und dem limitierten Arbeitsspeicher äußerst kompliziert werden. "Für PC-Programmierer wäre sie ein Alptraum, aber Leute mit einer Menge Playstation-Erfahrung haben mit dem Nachfolger keine Probleme", so einer der anwesenden Software-Ingenieure. Das sehnstchtig erwartete Entwicklungssystem wird übrigens nicht unter Windows/Windows NT laufen, sondern "Red Hat Linux" als Betriebssystem nutzen.

Auf der Konferenz wurden zudem einige Informationen über die sogenannte "Middleware" verbreitet. Dabei handelt es sich um Hilfsprogramme, von kleinen Tools bis zu ganzen 3D-Grafik-Engines, die von Drittfirmen entwickelt werden. Durch den Einbau des vorgefertigten Codes in die eigenen Spiele sollen Entwicklungszeit und -kosten (von Infogrames z.B. auf fünf bis acht Millionen Mark pro Titel geschätzt) eingespart werden. Mit über hundert Softwareschmieden steht Sony mittlerweile in Kontakt, einige basteln bereits an der Middleware. So wird Discreet – eine Filiale des Grafiktool-Herstellers Autodesk – ein Programm zur Charakter-Animation abliefern. Epic Megagames verwendet Technologien aus ihrem PC-Spiel "Unreal" für eine 3D-Grafik-Software (den hochgelobten Ego-Shooter selbst werden sie aber nicht umsetzen).




Quelle: Theo Kranz
Versand, Playcom

- 1 - Driver** **GT Interactive**
Verfolger abgeschüttelt: Dank Unterstützung der Bild-Zeitung und massiver Werbung beschleunigt die rasante Autohatz von Null auf Eins.
- 2 - V-Rally 2** **Infogrames**
Mit dem zweiten Teil ihres Rally-Spektakels erobern die Franzosen die Herzen der Hobby-Offroader zurück.
- 3 - Bugs Bunny auf Zeitreise** **Infogrames**
Gut gehoppelt: Der Möhren-Mümmler beginnt seine Reise auf dem dritten Platz.
- 4 - Gran Turismo** **Sony**
4,86 Millionen Spieler weltweit besitzen mittlerweile Sonys edles Stück. Die Platinum-Edition sorgt für anhaltenden "Massen-Tourismus".
- 5 - Final Fantasy 7** **Square**
So viel Welt für wenig Geld: Als Platinum-Ausgabe behauptet sich der Rollenspiel-Klassiker auch diesen Monat in der Top 5.


Italien: Resident Evil beschlagnahmt

Die deutsche Justiz hat es vorgemacht: Nun wird auch im Ausland gegen gewalttätige Spiele vorgegangen

 eit jeher war die Bundesrepublik das einzige Land, in dem Computer- und Videospiele auf dem Index landeten oder gar beschlagnahmt wurden. Zwar wird mittlerweile auch in den USA laut über eine staatliche Regulierung interaktiver Gewalt nachgedacht, aber so rigoros wie die Azzuris waren bisher nur deutsche Staatsdiener. In ganz Italien wurden im vergangenen Monat Playstation- und PC-Versionen der hierzulande teilweise indizierten Capcom-Gruselserie "Resident Evil" aus dem Verkehr gezogen. Die Begründung der Staatsanwaltschaft ähnelt dem, was die BPJS sagt: Kinder nähmen sich die Gewalt am Bildschirm zum Vorbild für ihr Verhalten.

Kleine Monster ganz groß: Pokemon - Der Film

Warner Bros. beteiligt sich am Pokemon-Boom und kauft die US- und Europa-Rechte am Kinofilm

 eit 1996 sind Nintendos Westentaschenmonster für Game Boy und Nintendo 64 Dauergäste in den japanischen Verkaufscharts. Aber auch die USA haben sich bereits von den kultigen Knirpsen infizieren lassen, bis heute wurden in den Vereinigten Staaten schon 2,8

Millionen Module abgesetzt.

Der erste Pokemon-Film, der 1998 den vierten Platz in der japanischen Kinohitparade belegte, läuft am 12. November in Nordamerika an. Neben einem der erfolgreichsten Geschöpfe der Pokemon-Welt, Pikachu, werden nagelneue, durch Gentechnik erschaffene Super-Pokemons ihre Aufwartung machen. Keine Frage, daß mit dem Zeichentrickfilm eine neue Welle unterschiedlichster Monsterfanartikel den Markt überschwemmen wird.



NEWS



Quelle:
Theo Kranz Versand,
Playcom

1. **F1 World Grand Prix 2** **Nintendo/Video System**
Realistisch statt futuristisch: Die F1-Simulation hat "Star Wars: Racer" gnadenlos ausgebremsht.
2. **Turok 2** **Acclaim**
Der muskulöse Indianer schlägt – nach einem kleinen Durchhänger im letzten Monat – sein Wigwam diesmal wieder weit vorne in den Charts auf.
3. **Castlevania 3D** **Konami**
Während an den Geschöpfen der Nacht in Konamis Grusical weiter an den Kragen geht, wird bereits am zweiten Teil gewerkelt.
4. **Body Harvest** **Gremlin**
Den Hersteller gibt's zwar nicht mehr, dank dem smarten Gröbel/Baller-Mix darf der Name Gremlin aber nochmal in den Top 5 herumglänzen.
5. **Mario Party** **Nintendo**
Sommerzeit ist Partyzeit – aber doch eher unter freiem Himmel. Vielleicht sind deswegen Mario & Co. diesmal ein wenig hinten geblieben.

Dreamcast kommt in Japan und USA in die Gänge

Während der Absatz in Japan von der Preissenkung profitiert, rüstet sich Sega of America für die Markteinführung

Nach Mitte Juni sah es düster aus für Segas 128-Bit-Konsole. In der Woche vor der drastischen Preissenkung auf 19.000 Yen (ca. 310 Mark) gingen in Japan nur noch etwa 500 Dreamcasts über die Ladentheke (bei knapp 20.000 Playstations im selben Zeitraum). Doch die Folgen der Billigpreis-Attacke ließen nicht lange auf sich warten: Über 45.000 Sega-Konsolen konnten die Händler nach Angaben des japanischen Spielmagazins "Famicom Tsushin" in der Woche vom 21. bis 27. Juni an den Mann bringen.

Während in Deutschland die Werbung für den Dreamcast noch auf Sparflamme köchelt, sind die Vorbereitungen für die zwei Wochen frühere US-Markteinführung in vollem Gange. Anfang Juli wurde mit drei Fernsehspots auf dem Musiksender MTV, in denen die Konsole den Zuschauern als lebende und lernende Maschine verkauft wird, der Beginn einer 100-Millionen-Dollar-Marketingkampagne eingeläutet. Damit will Sega die Vorverkaufszahlen, die bislang bei etwa 100.000 Stück liegen, bis zum Erstverkaufstag am 9. September verdoppeln. Die japanische Mutterfirma hält allerdings immer noch Vorverkäufe bis zu einer halben Million Einheiten für realistisch.

Zusätzliche Nachfrage soll durch eine Zusammenarbeit mit der Verleih-Kette "Hollywood Video" erzeugt werden. Schon ab Mitte Juli können amerikanische Spieler in knapp 1.400 Filialen den Dreamcast zusammen mit dem Titel "Sonic Adventure" ausleihen. Ab August sollen außerdem Midways Boxsimulation "Ready 2 Rumble" und Namcos Beat'em-Up "Soul Calibur" die Vorfreude der Amis entfachen. Sega Deutschland setzt dagegen auf die Furcht der Spieler, zu kurz zu kommen. Nur 80.000 Geräte werden zum Start im ganzen Bundesgebiet ausgeliefert. Wer also von Anfang an dabei sein will, sollte sich schleunigst beim Händler seines Vertrauens vormerken lassen.



Wiedersehen mit den Bitmap Brothers

Nach längerer Funkstille lassen die englischen Spiele-Veteranen mit einem neuen Projekt von sich hören

Nur wage Vermutungen gab es um das Schicksal der Programmierer, die in der Zeit der Heimcomputer Kultstatus besaßen und mit "Speedball" auf dem Amiga die Vorlage für knackige Sportaction auf 8- und 16-Bitern gaben. So wie es aussieht, arbeiteten die Briten schon seit geraumer Weile am offiziellen Nachfolger "Speedball 2100", der für die Playstation und den Game Boy Color erscheinen soll. Um das Projekt bis März 2000 ordentlich fertigzustellen, wurden nun neue Leute eingestellt (darunter zwei ehemalige Probe- bzw. Codemasters-Mitarbeiter) und ein Studio im englischen Harrogate gegründet. Und mit Empire Interactive, die die Playstation bisher nur mit einigen Flipper-Simulationen beglückten, wurde letzten Monat auch schon ein Publisher gefunden.



Eine Konsole enthüllt ihr Innerstes

Sega läßt tief blicken und bringt mit dem "Skeleton Dreamcast" ein echtes Sammlerstück auf den Markt

Japanische Videospielefreaks hatten sich den 22. Juli dick in ihrem Kalender angestrichen. An diesem Tag lieferte Sega etwa 500 Stück eines ganz besonderen Dreamcast-Modells aus.

Ein durchsichtiges Plastikgehäuse erlaubt den Blick in das Innere der Konsole und auch die elektronischen Eingeweide von VMS und Joypad bieten sich dem neugierigen Auge dar. Grund für die Fertigung dieser exklusiven Sonder-Edition, der zudem ein Mikrophon beiliegt, war die Promotion des sprachgesteuerten Spiels "Seaman: Forbidden Pet". Da der "Skeleton Dreamcast" sicher nicht nach Deutschland kommt, blicken einheimische Sammler statt in die Konsole wieder mal in die Röhre.



Emulator "bleem!" jetzt auch im Einzelhandel

Der Playstation-Emulator für den PC ist – von Sony unbehelligt – an Läden in ganz USA ausgeliefert worden

Vor wenigen Monaten erst erwirkte Sony erfolgreich eine einstweilige Verfügung gegen den Vertrieb eines Playstation-Emulators für den Apple Macintosh. Connectix wurde die Belieferung des Einzelhandels mit ihrer "Connectix Virtual Game Station" untersagt. Der Emulator "bleem!" dagegen ist in den USA nun in etwa 500 Geschäften für rund 30 US-Dollar erhältlich. Der Hersteller gleichen Namens erwartet eine rege Nachfrage, sind doch schon über die firmeneigene Website über 20.000 Kopien verkauft worden. Firmenpräsident David Herpolsheimer gibt sich frohgemut: "Jetzt können abermillionen PC-Nutzer hunderte großartiger Playstation-Titel auf dem PC spielen. Und mit 3D-Grafikkarte sehen viele sogar besser aus als zuvor". Nähere Infos unter www.bleem.com.

COMING SOON

Quelle:
Theo Kranz
Versand

In Vorbereitung: Release-Highlights

AUGUST			
Titel	Hersteller	System	Genre
Bundesliga Stars	Electronic Arts	PS	Sportspiel
Legacy of Kain: Soul Reaver	Eidos	PS	Action-Adventure
Point Blank 2	Namco/Sony	PS	Lichtpistolen-Shooter
Revolt	Acclaim	PS/N64	Rennspiel
South Park	Acclaim	PS	Ego-Shooter
RC Stunt Copter	Shiny/Interplay	PS	Flug-Action
Premier Manager 64	Infogrames	N64	Fußball-Manager
SEPTEMBER			
Titel	Hersteller	System	Genre
Racing Simulation 2	Ubi Soft	DC/N64	Rennspiel
X-Files	Fox	PS	Adventure
Rainbow Six	Take 2	PS	3D-Strategiespiel
Killer Loop	Crave	PS	Rennspiel
Tony Hawk's Pro Skater	Activision	PS	Sportspiel
Railroad Tycoon 2	Take 2	PS	Strategiespiel
Carmageddon	SCI	PS/N64	Rennspiel
Power Stone	Capcom	DC	Beat'em-Up
Fighting Force 64	Crave	N64	Beat'em-Up
OKTOBER			
Titel	Hersteller	System	Genre
Hydro Thunder	Midway	DC	Rennspiel
Earthworm Jim 3D	Take 2	N64	3D-Action-Adventure
House of the Dead 2	Sega	DC	Lichtpistolen-Shooter
Grand Theft Auto 2	Take 2	PS	Action
Saboteur	Eidos	PS	3D-Action-Adventure
Final Fantasy 8	Square	PS	Rollenspiel
Starcraft	Nintendo	N64	Strategiespiel

Leinwandhelden bei Ubi, Titus, Acclaim und THQ

Dank florierendem Lizenzgeschäft werden in Zukunft etliche alte Bekannte aus Film und Fernsehen auftauchen

Echon das letzte Spiel aus dem Hause Titus Interactive war mit einer – zumindest in den USA – gewinnbringenden Lizenz gesegnet. Nach "Superman" haben sich die Franzosen nun von MGM Home Entertainment die Rechte für allerlei "Robocop"-Titel auf den Plattformen Playstation, Dreamcast, Nintendo 64 und Game Boy gesichert. Aber auch die Landsleute von Ubi Soft verhandeln momentan mit einem großen Hollywood-Studio um Verfilmungs-Lizenzen. Zur Disposition stehen der Zeichentrickklassiker "Das Dschungelbuch" und der aktuelle US-Kassenknüller "Tarzan" von Disney. Wann und für welche Systeme die Abenteuer der Dschungelhelden erscheinen sollen, ist jedoch noch ungewiß.

Acclaims Pläne sind da schon weiter fortgeschritten. Nach dem Erfolg mit der "Biene Maja" auf Game Boy Color wurden nun die Rechte am rot-haarigen Erwachsenen-schreck "Pumuckl" gesichert.

Der freche Kobold wird bereits ab Oktober seine Späße auf Nintendos Handheld treiben. Spiele für andere Systeme sind geplant. THQ schließlich hat sich für die nächsten fünf Jahre eine "Power Rangers"-Lizenz zugelegt, von der alle Plattformen profitieren sollen.



Dreamcast: Vollgas für PAL-Software

Sega Europe wird wahrscheinlich Spielehersteller ermutigen, PAL-Versionen einen 60-Hertz-Modus zu spendieren

Iinen Fernseher vorausgesetzt, der 60 Hertz darstellen kann (die Mehrheit der heutigen Neugeräte), kämen nun endlich auch europäische Spieler bei sämtlichen PAL-Titeln in den Genuß der Originalgeschwindigkeit. Damit wäre der Dreamcast die erste PAL-Konsole, auf der man bei nicht-angepaßter Software vor schwarzen Balken und langsamerem Spielfuß verschont würde. Wegen der Annahme, daß sich viele Freaks Importe auch wegen der 50-Hz-Problematik zulegen, käme dies den europäischen Sega-Niederlassungen natürlich gelegen.

Ehemalige Psygnosis-Mitarbeiter finden neues Heim

Nach den Erfolgen auf Nintendo 64 will Acclaim mit einem neuen Studio auch auf der Playstation reüssieren

Au den beiden UK-Acclaim-Studios in London und Teeside – hervorgegangen aus Iguana Entertainment und Probe – gesellt sich ein drittes Entwickler-Team. 26 frühere Psygnosis-Mitarbeiter wurden mitsamt ihrem Bürogebäude im englischen Stroud übernommen. Die Spieledesigner, Grafiker und Programmierer arbeiteten an den Titeln "G-Police" sowie "G-Police 2" (siehe Test ab Seite 50) und werden ausschließlich für Playstation-Projekte eingesetzt.



Intellivision lebt!

Dank Activision wird eine Uralt-Konsole vor dem Vergessen bewahrt

Kompilationen historischer Arcade-Automaten kennen wir auf der Playstation mittlerweile zur Genüge, die Emulation klassischer Videospielsysteme war bislang allerdings den PC-Benutzern vorbehalten. Im Zuge des beliebten "Retro-Gaming" hat uns Activision schon mit einer modernen "Asteroids"-

Variante versorgt, ein runderneuetes "Space Invaders" soll noch dieses Jahr folgen. Vorher wird aber mit "Intellivision Classics" eine knapp 20 Jahre alte Konsole auf der Playstation wiederbelebt. Unter anderem werden damalige Bestseller wie "Space Armada", "Night Stalker" oder "Sub Hunt" auf der CD zu finden sein. Laut Firmenvize Mitch Lasky ist die Kompilation "eine der größten Sammlungen klassischer Spiele" und enthält "mehr Sporttitel als jede andere Kompilation". Bis zum Herbst werden Playstation-Nutzer aber noch mit "FIFA Soccer" und "NHL" Vorlieb nehmen müssen...

Nippon zockt: Pferdewetten über Konsole

Sega setzt auf Onlinefähigkeit des Dreamcast und Glücksspielsucht der Japaner

Nächstes Jahr wird der Konsolenhersteller zusammen mit der "Japan Racing Organisation" eine Software entwickeln, die es Dreamcast-Nutzern ermöglicht, online auf Pferderennen Geld zu setzen. Damit baut Sega auf die asiatische Liebe zu Glücksspielen, um höhere Dreamcast-Verkäufe zu erzielen. Außerdem soll sich das Bild der Spielekonsole in der Öffentlichkeit wandeln: Vom elektronischen Spielzeug zum hochentwickelten Kommunikationssystem.

Rat Attack



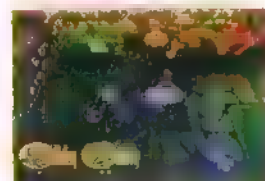
Paßt auf die Ventilatoren auf! Der starke Luftstrom befördert Euch direkt in ein Lavabecken – schon ist ein Leben futsch.

PS Die Erde ist mal wieder in Gefahr: Riesige Horden von mutierten Weltraumratten fallen über unseren Heimatplaneten her. Angeführt von den Oberhösewichen Washington und Jefferson fressen die aggressiven Nager alles kurz und klein, was ihnen zwischen die Zähne kommt. Nur Professor Julius und sein Schutzkommando, bestehend aus acht tapferen Katzen, kann die Menschheit retten...

In "Rat Attack" übernehmt Ihr die Rolle eines haarigen Kämpfers und müßt u.a. Häuser,



Der erste Endgegner: Nehmt Euch vor seiner Keule in Acht!



Gewusel pur – Im Zweispieler-Modus leidet die Übersicht.

Gärten und Museen von der Plage befreien. Um die kleinen Nager zu fangen, hat jedes Kätzchen eine Art Lasso eingesteckt: Haltet den X-Button gedrückt und zieht so einen leuchtenden Ring auf. Jeder Gegner, der sich in diesem Kreis befindet, wird automatisch eingesammelt. Nun müßt Ihr mit Eurer Rattenladung auf ein Katzenkopf-Symbol steigen, um sie endgültig in's Nirwana zu schicken. Werdet Ihr auf den Weg dorthin von einem Gegner berührt, verliert Ihr nicht nur Energie, sondern auch alle gefangenen Nager.

Pro Level (der übrigens nicht viel größer als ein Bildschirm ist) müßt Ihr eine bestimmte Zahl von Ratten ausschalten – habt Ihr die geforderte Menge erreicht, öffnet sich ein Tor zum nächsten Abschnitt oder Endgegner. An Extras helfen Euch u.a. Turbo und Schutzschild, höher gelegene Orte erreicht Ihr via Sprung oder Teleporter. Optisch macht das Geschicklichkeitsspiel einen guten Eindruck: Hohe Auflösung und flüssiges Scrolling gefallen. Der Zweispieler-Modus ist ganz nett, endet aber oft im Chaos.



Via X-Button zieht Ihr einen leuchtenden Fangring auf, mit dem Ihr die Ratten einsackt.

Grand Theft Auto 2

Take Two für Dreamcast und Playstation, ab Oktober in Deutschland



Hochauflösende Explosionen auf dem Dreamcast. Die Playstation-Version wird etwas pixeliger aussehen.



"Grand Theft Auto" begeistert seit Ende '97 mit krimineller Thematik und offenem Spielkonzept. Als Gangster durchstreift Ihr amerikanische Großstädte, immer auf der Suche nach dem „big business“. Ob Ihr dabei Aufträge von dubiosen Gestalten ausführt oder nur zum Spaß mit geklauten Fahrzeugen durch Straßensperren brecht, liegt ganz an Euch – Ihr dürft tun und lassen, was Ihr wollt. Nach der Missions-CD "GTA London 1969" (siehe MAN'AC 7/99) steht nun der offizielle



zweite Teil in den Startlöchern.



Massenschlägereien dürfen in "GTA 2" nicht fehlen

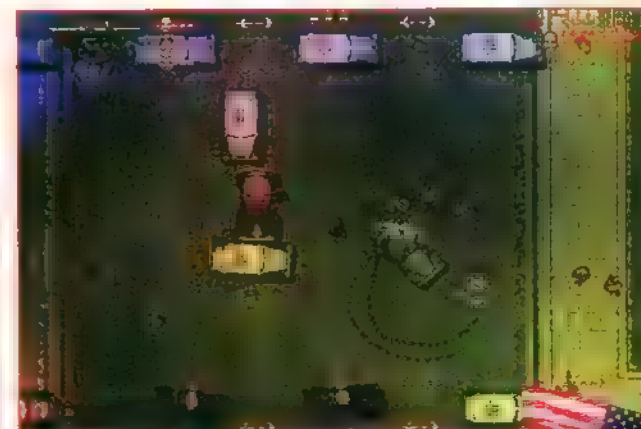


Mit den entsprechenden Waffen kriegt Ihr auch Züge klein

Der Spielablauf unterscheidet sich nicht groß von den Vorgängern, vielmehr wurde die Gegnerintelligenz und -aggressivität erhöht. Neben den allseits anzutreffenden Polizeistreifen mischt diesmal auch das FBI und die Army kräftig mit. Die Agenten verfolgen Euch mit schnellen Dienstwagen und versuchen Euer Fahrzeug schrottreif zu rammen. Auch Straßensperren werden konsequent eingesetzt: Einkreist von zig Polizeiautos, bleibt oft nur die Flucht nach vorn – mitten durch's Getümmel. Wieder mit von der

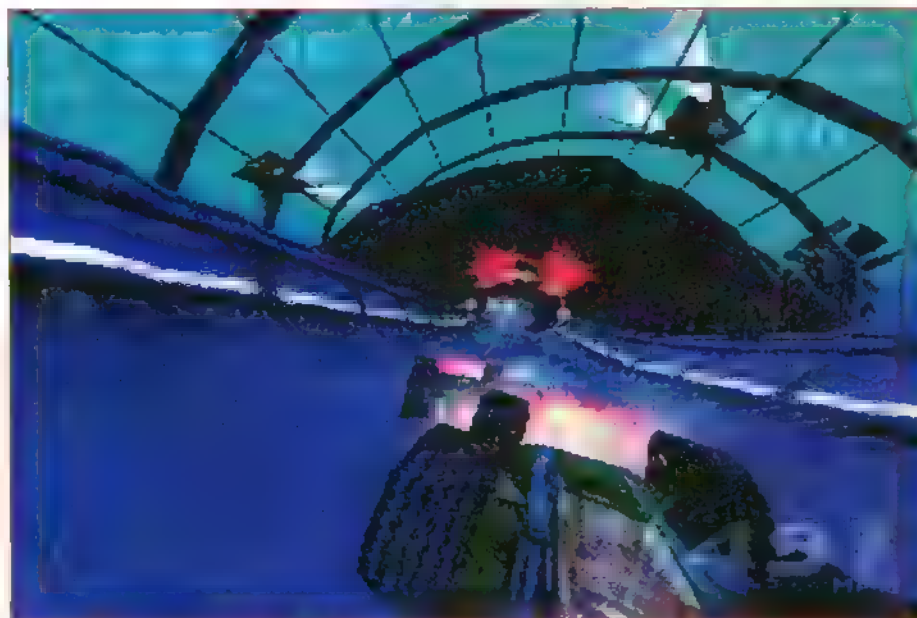
Partie sind verschiedene Gangs (u.a. Russen-Mafia und verrückte Wissenschaftler), die sich untereinander bekriegen oder gemeinsam gegen Euch vorgehen. Provoziert Ihr eine Gangster-Gruppe allzu heftig, schicken Sie einen kaltblütigen Killer los, der Euch ohne mit der Wimper zu zucken umlegt.

Die Playstation-Fassung wird bereits im Oktober dieses Jahres erscheinen, Dreamcast-Fans müssen sich noch bis zum Frühjahr 2000 gedulden. Dafür dürfte die Sega-Umsetzung einen Multiplayer-Mode via Internet und andere Bonus-Features enthalten.



Vollgas: Mit einem stilechten Burnout versucht Ihr der Polizeisperre zu entkommen.

Rollcage Extreme



Action satt: Neben fahrendem Können ist der geschickte Einsatz der Extras rennentscheidend. Geht mit den eingesammelten Waffen nicht sparsam um!

RS Vor ziemlich genau einem halben Jahr sorgte der Psygnosis-Renner "Rollcage" (siehe MANIAC 3/99) für ein actionreiches Geschwindigkeits-Erlebnis. Mächtige Explosionen und grandiose Lichteffekte zeichneten den Titel ebenso aus wie ein übersensibles Fahrverhalten mit ständigen Drehern. Dieses Manko soll nun mit dem Nachfolger "Rollcage Extreme" ausgehügelt werden und aus dem futuristischen Rennspiel

einen Hit machen. Laut Chris Gibbs (Managing Director des englischen Entwicklers Attention to Detail) wurde das Handling komplett überarbeitet: Überschlänge und Dreher um die eigene Achse sorgen nur noch bei krassen Fahrfehlern oder Kollisionen für Zeitverlust. Verliert Ihr dennoch die Kontrolle, zoomt die Kamera weit zurück, und Ihr behaltet trotz Unfall die Orientierung. Doch nicht nur die Steuerung wurde verbessert, auch der Spielumfang legte kräftig zu: Mußt Ihr Euch im Vorgänger mit 20 Strecken und sieben Buggys begnügen, dürft Ihr nun im Sequel mit mehr als 20 Fahrzeugen auf 50 Kursen herumtrottern: die meisten davon erhaltet Ihr aber nur durch Siege in verschiedenen Wettbewerben – ohne Fleiß kein Preis. Überhaupt gibt's in "Rollcage Extreme" viele versteckte Boni zu entdecken, wie z.B. das "Trümmer-Fußball". In diesem witzigen Minispiel müßt Ihr durch geschickte Manöver mit Eurem Boliden einen Felsbrocken in das Tor des Gegners bugsieren. In Sachen Spielmodi hat sich ebenfalls einiges getan: Satte

elf unterschiedliche Varianten stehen pa-

rat. Neu ist beispielsweise der Scramble-Mode, bei dem Ihr innerhalb eines vorgegebenen Zeitlimits das Ziel erreichen müßt. Auf den ersten Blick nicht allzu schwer, aber tödliche Abgründe und widrige Fahrbahnverhältnisse fordern Euer gesamtes Können. Nehmt Ihr an einer Meisterschaft teil, rast Ihr in verschiedenen Kampagnen mit anderen Teil-

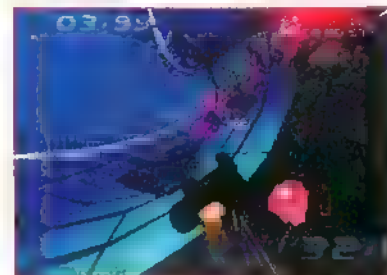
nehmern um den Sieg. Jede Mission gliedert sich in vier Ligen mit je drei Strecken. Landet Ihr nach drei Rennen auf dem ersten Platz, geht's ab in die "Knockout-Stage", wo nach jeder gefahrenen Runde der Letzte disqualifiziert wird. Nur wenn Ihr auch hier siegreich hervorgeht, folgt der Aufstieg in die nächste Liga. Um gegen die harte Konkurrenz zu bestehen, ist der exzessive Einsatz von durchschlagenden Waffen unablässlich. Neben den aus dem Vorgänger bekannten Extras wie Schutzschild und Raketen sorgt die "Radius Bomb" für freie Fahrt: Voll aufgeladen,

werden alle Buggys in Reichweite durch eine gigantische Explosion von der Piste gefegt.

Wer den „Deathmatch-Mode“ im Original-„Rollcage“ mochte, darf sich freuen: Ehemals nur als Bonus eingebaut, kommt der Zweispieler-Hatz nun mehr Gewicht zu. Via Splitscreen versucht Ihr, Euren Mitspieler durch Waffengewalt auszuschalten und die meisten Abschüsse zu erzielen. Beim Design der Kampf-Arenen wurde darauf geachtet, den Spielablauf weniger chaotisch als beim Vorgänger zu gestalten. Näheres erfahrt Ihr in einer der nächsten Ausgaben.



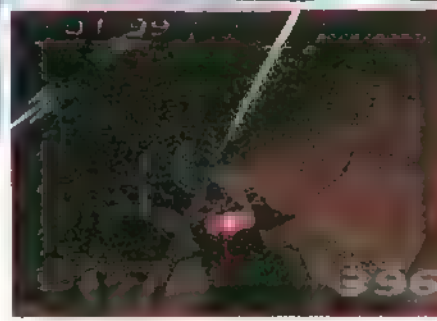
Start in einer Tunnelröhre: Innerhalb kürzester Zeit erreichen die Buggys aberwitziges Tempo.



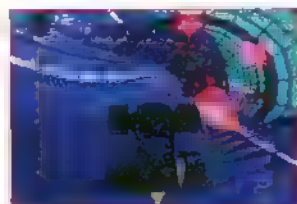
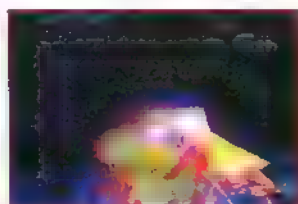
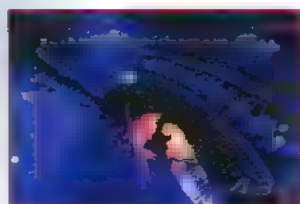
Bei entsprechender Geschwindigkeit könnt Ihr auch an der Decke entlang rasen



Mit diesem schmucken Extra haltet Ihr die Gegner auf Distanz



Immer an der Wand entlang: Nutzt die gesamte Streckenbreite, um an den Konkurrenten vorbeizuziehen.



Solch spektakuläre Unfälle passieren nur bei Waffenbeschuss oder groben Fahrfehlern. Eine auszoomende Kamera fängt Euer Vehikel ein und sorgt für die nötige Übersicht.



Worms Armageddon



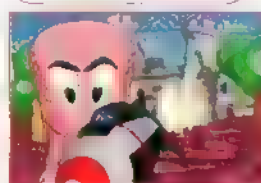
Selbst in romantischer Winterlandschaft können die Würmer nicht von ihrem kriegertischen Treiben ablassen (N64)



Durch ihre 16- und 32-Bit-Auftritte erreichten die rabiaten Würmer von Team 17 bereits Kultstatus. Dabei ist das Spielprinzip von "Worms" simpel gestrickt: In zufallsgenerierten Landschaften bekriegen sich bis zu vier Gruppen glubschäugiger Würmer, bis nur noch ein Team übrig ist. Jeder Spieler übernimmt dabei abwechselnd die Kontrolle über einen seiner



Eure Würmchen greifen auf ein riesiges Inventar zurück (N64)

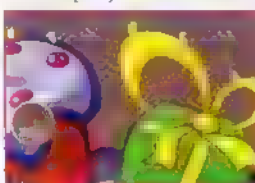


Einige Comic-Zwischensequenzen sorgen für Heiterkeit

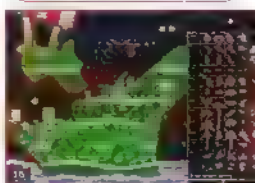
rosa Soldaten, um innerhalb eines Zeitlimits in eine günstige Position zu kriechen und den Gegner zu attackieren. Für diesen Zweck bietet die teameigene Waffenkammer eine Unzahl an teils skurrilem Inventar, angefangen von einer Schrotflinte über ein ferngezündetes Schaf bis zu Raketen, deren Flugbahn vom Wind beeinflusst wird. Je nach Waffe und Genauigkeit des Treffers schrumpft der Energiebalken des anvisierten Wurms, bis er sich in einer kleinen Explosion verabschiedet und dabei womöglich ein paar Nachbarn

mit in den Tod reißt. Gerade solche gemeinen und oft unvorhersehbaren Szenen sorgten im Multiplayer-Modus für reichlich dreckiges Gelächter vor den Bildschirmen. Bei Solisten allerdings machte das Lächeln schnell breitem Gähnen Platz.

Team 17 hat aus den Fehlern der Vergangenheit gelernt und schenkt dem Einzelspieler-Modus beim Playstation-Nachfolger bzw. N64-Debüt "Worms Armageddon" gesteigerte Aufmerksamkeit. Neben den Zufallsspielfeldern wird es nun eine spezielle Kampagne geben, in der Ihr Euer Geschick im Umgang mit den Würmern und ihrer Hilfsmittel wie Bungeeseil oder Preßlufthammer in 48 Missionen unter Beweis stellt. Zudem dürft Ihr via Editor eigene Level basteln und im Trainingsmodus die Handhabung der über 50 Waffen ausprobieren. Mehr als 20 davon sind nagelneu: Eine bunte Mischung aus gewöhnlichen (Baseballschläger, Atombombe) bis absurden (heilige Handgranate, explodierende Oma) Wurmstoppern. Zusätzliche Lacher sollen Euch acht FMV-Sequenzen und eine Latte frecher Wurmkommentare abringen. Übrigens: Auch Game Boy Color und (gerüchtehalber) der Dreamcast sind von Wurmbefall bedroht.



Die Würmer wandern durch kunterbunte Welten (Playstation)



Vorsicht Klippe: Im Wasser ertrinkt Ihr sofort (Playstation).

Die dunkle Bedrohung



Gemeinsam gehen die beiden Jedis gegen die Kampfroboter vor. Ihr schwingt nur mit einem das Laserschwert.



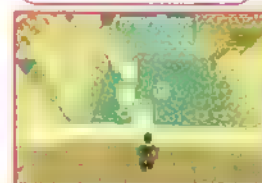
Dieser Sommer ist eine echte Geduldssprobe für die „Star Wars“-Fanatiker unter den Playstation-Benutzern. Nicht nur, daß sie neidvoll auf ihre amerikanischen Gesinnungsgenossen blicken müssen, die seit dem 19. Mai in den Genuß des Kino-

knüllers kommen. Auch die PC-Spieler haben diesmal die Nase vorn, denn die dürfen mit "Die dunkle Bedrohung", dem Action-Adventure zur „Episode 1“, schon seit gut zwei Monaten die Filmhandlung nach erleben. Wenigstens hat LucasArts jetzt endlich aussagekräftige Bildschirmfotos der Playstation-Version herausgerückt, die sich in ihrer Qualität doch erheblich von dem unterscheiden, was bisher in diversen Fachmagazinen zu sehen war.

Analog zum Film beginnt das Spiel mit der Entsendung der Jedis Obi-Wan Kenobi und Qui-Gon Jinn zum Planeten Naboo, der von einer machthungrigen Handelsföderation bedroht wird. Von dort aus kämpft Ihr Euch elf Abschnitte lang in der Rolle eines

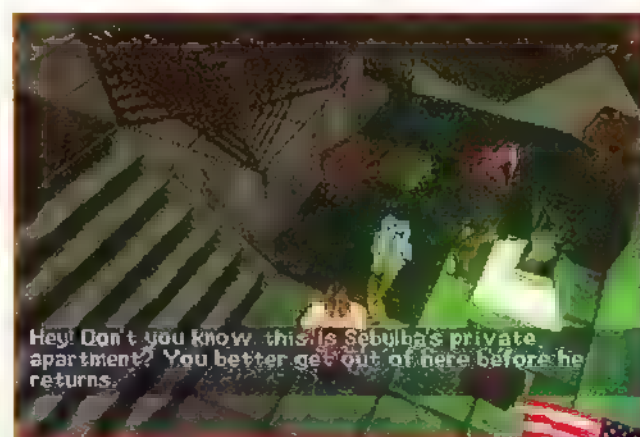


Wie schon im "Racer" trifft Ihr auf den Händler Watto



Um manch' beherzten Sprung kommt der Jedi nicht herum

der beiden Helden durch Horden von Droiden und Söldnern. Im weiteren Spielverlauf erhaltet Ihr zudem kurz die Kontrolle über Königin Amidala und ihren Captain Panaka. Neben den zahllosen Laserschwertgefechten wird die Wanderung durch die dreidimensionalen Szenarien mit kleineren Rätseln (wie Knöpfe drücken oder eine Keycard finden) aufgelockert. Für einen erfolgreichen Verlauf des Spiels ist die Kommunikation mit vielen der über 100 „Star Wars“-Charakteren wichtig, denen Ihr nützliche Hinweise oder Gegenstände entlockt. Ganz filmgerecht steht am Ende der abenteuerlichen Reise über die Planeten Naboo, Mos Espa, Coruscant oder Tatooine natürlich der finale Showdown gegen den Oberbösewicht Darth Maul.



Hey! Don't you know, this is Sebulba's private apartment? You better get out of here before he returns.

Die Gespräche mit friedliebenden Zeitgenossen sind eine wichtige Informationsquelle

DEUTSCHE
VERSANDSPEZIALIST

THEO KRANZ VERSAND

Laden
74082 Pörsch
Bahnhofstraße 28

Laden
91070 Nürnberg
Hofpromenade 11

NUR LADEN, KEIN VERS.
Hr. Theo Kranz
Partner im Ruhrgebiet
im Brückental, Brückstraße 10
44135 Dortmund



239,-

Playstation

SONY PLAYSTATION DUAL SHOCK	239,-
DI. VERSION, INKL. KABEL, DEMO-CD	
UND ORIG. ANALOG PAD DUAL SHOCK	
CONTROL PAD - CYBER SHOCK	59,95
CONTROL PAD DUAL SHOCK ORIG.	59,95
CONTROL PAD DUAL SHOCK	39,95
ORIG. PSX-CASE-BUNDLE	69,95
PRO CARRY CASE - BLAZE	69,95
PLAYSTATION - SCHUTZHAUBE	9,95
ORIG. PLAYSTATION T-SHIRT	29,95
GAMEBUSTER DELUXE-SCHUMMEL	89,95
X-FLÖDER 2.0 - CHEAT-CARTRIDGE	84,95
X-FLÖDER SCHUMMELBUCH	29,95
X-FLÖDER PROFESSIONAL	134,95
EQUALIZER	69,95
ANTENNENKABEL	24,95
RGB-KABEL (G-CON. - AV-ANSCHL.)	16,95
LENKRAD JORDAN GP DU. SHOCK	129,95
LENKRAD DUAL FORCE WHEEL	189,95
LENKRAD FANATEC SPEEDSTER	189,95
JOYSTICK PRO SHOCK ARCADE	69,95
JOYSTICK JOYTECH BIO-GRIP	34,95
PISTOLE SCORPION (G-CON-KOMP.)	59,95
PISTOLE AVENGER PRO	89,95
PISTOLE G-CON 45 ORIGINAL	79,95
PISTOLE REAL ARCADE LIGHTGUN	99,95
MEMORY CARD 15 BL. ORIG. (VERFÄR.)	29,95
MEMORY CARD 1 BLOCKS (2 IN 1)	29,95

Tomorrow's Hero (PS) 89,95	Mill 2000 (PS) 89,95
Driver (PS) 89,95	Legend of Kain: Soul Reaver (PS) 99,95

Driver (PS) 89,95	X-Files (PS) 89,95	Rainbow Six (PS) 89,95
Mill. (GAL. SHOCK CONT.) (PS, VERBOD.) 129,95	Mill. (MULTITAP 128KB) (PS, VERBOD.) 129,95	Mill. (MULTITAP 128KB) (PS, VERBOD.) 129,95
Apocalypse (PS) 89,95	Driver (PS) 89,95	

MEMORY CARD 60 BLOCKS (1 IN 1)	14,95
MEMORY CARD 120 BLOCKS	44,95
MOUSE LOW BUDGET	34,95
MULTI TAP LOW BUDGET	49,95
SPACE STATION	44,95
DISK STATION	24,95
360	89,95
ACM 1918	84,95
AVIONAUTS	89,95
APE ESCAPE	89,95
APE ESCAPE - DUAL SHOCK CONT.	139,95
ASTERIX	89,95
ATTACK OF THE SAUCEMAN	79,95
BASEBALL EDITION 2000 (AUG.)	89,95
BIG AIR	89,95
BILLY NIGHTS (SEPT.)	79,95
BLOODY ROAR 2	84,95
BOMBERMAN	79,95
BOMBERMAN FANTASY RACING	89,95
BUGS BUNNY AUF ZEITREISE	84,95
BUNDESLIGA STARS 2000 (AUG.)	89,95
CAPCOM GENERATIONS 1	84,95
CASIOLO HONDA SUPERBIKE	89,95
CENTPEDE PSX (SEPT.)	89,95

Star Wars Episode 1 (PS) 89,95	Mill 08. 10. Windows (PS) 89,95
Bundesliga Stars 2000 (PS) 89,95	Mill. (AUGUST) (PS) 84,95 (ORIG.) 89,95

CHESSMASTER MILLENNIUM	89,95
CHOKORO (JKT.)	89,95
CIVILIZATION 2	89,95
COLONY WARS 2: VENGEANCE	89,95
C&C 2: GEGENSCHLAG	89,95
CRAZY BANDICOOT 3	89,95
CROC 2 (AUG.)	89,95
DARK MESSIAH (SEPT.)	89,95
DISCOWORLD NOIR (SEPT.)	84,95
DRIVER	89,95
EARTHWORM JIM 3D (AUG.)	89,95
EVIL ZONE	89,95
FINAL FANTASY VIII (JKT.)	99,95
G-POLICE 2: WEAP. OF JUST. (SEPT.)	79,95
GEX 3: DEEP COVER GECKO	99,95
GRAND THEFT AUTO - LONDON	84,95
GTA-PACK PLAT-VERS. - LONDON	74,95
GUARDIAN - WACHT. D. SCHATTEN	89,95
GUNGAGE (SEPT.)	89,95
HOT WHEELS (SEPT.)	89,95
HUGO 2	89,95
JADE COCOON (SEPT.)	89,95

Millennium War (PS) 89,95	Syphon Filter (PS) 89,95
Lo Man 24 (PS) 89,95	Croc 2 (PS) 1. Sept. 89,95

KILLER LOOP (Y.A.R.G.) (SEPT.)	89,95
KURUSH FINAL (SEPT.)	89,95
LE MANS (24 STUNDEN) (JKT.)	89,95
LEG. OF KAIN - SOUL REAVER (AUG.)	99,95
LEGEND OF KARTIA (SEPT.)	89,95
LEGO RACERS (SEPT.)	89,95
METAL GEAR SOLID	89,95
METAL GEAR SOLID PREMIUM PAK	159,95
METAL G. SOL. VR MISSIONS (SEPT.)	89,95
MISSION IMPOSSIBLE (JKT.)	89,95

DRIVER (PS) 89,95

MILITARY STORY (SEPT.)	79,95
NBA PRO '99	99,95
NEED FOR SPEED 4: BRENN. ASPH.	89,95
NHL 2000 (SEPT.)	89,95
NHL PRO '99 (AUG.)	99,95
NO FEAR MOUNTAINBIKING (SEPT.)	89,95
OMEGA BOOST	79,95
PLANE CRAZY	89,95
PLAYER MANAGER '99 - ANCO	84,95
POINT BLANK 2 (AUG.)	89,95
POY POY 2	89,95
RAILROAD TYCOON 2 (SEPT.)	89,95
RAINBOW SIX (SEPT.)	89,95
RALLYMASTERS	79,95
RAMPAGE 2 - UNIVERSAL	84,95
RC STUNT - OPTER (AUG.)	79,95
REAL FISHING (AUG.)	89,95
REVOLT (AUG.)	84,95
RIDGE RACER TYPE 4	89,95
ROAD RASH 3D	89,95
SABOTEUR (JKT.)	99,95
SHADOWMAN (AUG.)	84,95

John Cocoon (Box/PS) 89,95	Killer Loop (Box/PS) 89,95
Redwood Tycoon 2 (PS) 89,95	Wipeout 3 (Box/PS) 89,95

SILENT HILL	89,95
SPYGLASSER SILENT HILL ORIG.	24,95
SLED STORM (AUG.)	89,95
SMLCUT.TENNIS: A. KOURNIKOVA	79,95
SOUTHPARK (AUG.)	84,95
SPEED FREAKS - WHEEL NUTS (AUG.)	89,95
SPEED FREAKS - BUNDLE	129,95
STAR WARS: EPISODE 1 - DUN. BEDR.	89,95
STAR WARS: EPISODE 1 - RACER (AUG.)	89,95
STRATEGIC ALPHA 3	79,95
SYPHON FILTER	89,95
TANK RACER (ENGL.)	89,95
TANKICS	84,95
TOCA TOURING CAR 2	89,95
TOMB RAIDER 3	99,95
TOMORROW NEVER DIES (SEPT.)	89,95
TONY HAWK'S PRO SKATER (SEPT.)	89,95
TRIPLE PLAY BASEBALL 2000	89,95
TUNGUSKA (SEPT.)	84,95
UEFA STRIKER (SEPT.)	84,95
UM JAMMI T LAMMY (AUG.)	89,95
V-RALLY 2	89,95
VERSAILLES	89,95
VIRUS	89,95
WARZONE 2100	89,95
WILD NINE'S ED (SPIEL + PSX-T-SHIRT)	89,95
WIPEOUT 3 (SEPT.)	89,95
WORMS 2 (SEPT.)	89,95
WWE ATTITUDE (AUG.)	84,95
X-FILES (SEPT.)	89,95
YOYO'S PUZZLE PARK	84,95

LEGEND OF KAIN: SOUL REAVER (PS) 99,95
--

Shadowman (PS) 84,95 (Box) 109,95

SCHNELL, SCHNELLER, THEO KRANZ VERSAND

UNSER BESONDERER SCHNELL-SERVICE: IHRE BIS 15.30 UHR BESTELLTE WARE VERLÄSST NOCH AM GLEICHEN TAG UNSER HAUS UND IST IN DER REGEL SCHON AM NÄCHSTEN MORGEN BEI IHNEN. BEIM VERSENDEN VON 3 LIEFERBAREN ARTIKELN SODAR PORTOFREI. NUTZEN SIE UNSEREN VORBESTELL-SERVICE: SIND BEI IHRER BESTELLUNG NICHT ALLE ARTIKEL LIEFERBAR, ZAHLEN SIE NUR PORTO FÜR DIE ERSTE LIEFERUNG, DIE NACHLIEFERUNG ERFOLGT PORTOFREI. BESTELL-ANNAHME BIS 20.00 UHR. FORDERN SIE UNSER NEUES, KOSTENLOSSES MAGAZIN (MIT PREISLISTE 64 SEITEN) MIT FRAAKUNTER (3 DM) UND ADRESSEMITTEILUNG (10 DM) AN:

09 31 / 35 45 222

ZUSÄTZLICHE BESTELL-HOTLINES

09 31 / 57 16 01

0180 52 11 844

NINTENDO

MARIO PAK KOMPLETT-SET
64 VERSION, INKL. CONTROL PAD,
AV-KABEL + AV SCART-ADAPTER
SUPER MARIO 64

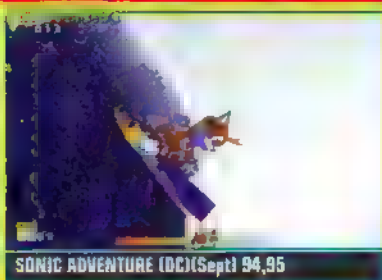
244,-

Nintendo 64

NINTENDO 64 SUPER MARIO PAK	244
STAR WARS EP.1 RACER LTD.ED. SET	299
NINTENDO 64 STAR WARS EP.1 RACER	
ANTENNENKABEL	24,95
ANTENNENKABEL ORIG.	49,95
CONTROL PAD - ORIGINAL	54,95
GRAU, GRÜN, GELB, ROT, BLAU, SCHWARZ	
EXPANSION PAK ORIG. (SPEICHER)	64,95
CONTR. PAD JOYTECH 64 PLUS	49,95
JOYPAD VERLÄNGERUNG JOYTECH	14,95
EXPANSION PAK ORIG. (TUMBLE)	129,95
MEMORY CARD 0.5 MIO. ORIG.	34,95
NEW 3.5" CARD 1 MIO.	24,95
MEMORY CARD 8 MIO.	39,95
RUMBLE PAK	34,95
RUMBLE PAK JOYTECH COLOR	19,95
EXPANSION PAK ORIG. (TUMBLE)	109,95
1080° SNOWBOARDING	89,95
ALL STAR TENNIS 2000	99,95
ALL STAR TENNIS '99	99,95
ASTEROIDS HYPER 64 (SEPT)	89,95
BANJO & KAZOOIE	89,95
BASS HUNTER 64 (OKT)	99,95
BATTLEZONE 64 (OKT)	109,95
BEETLE ADVENTURE RACING	99,95
CASTLEVANIA 3D	109,95
COMMAND & CONQUER 3D	109,95
DIDDY KONG RACING	89,95
F1 WORLD GRAND PRIX 2	89,95
FIGHTING FORCE 64 (SEPT)	109,95
FLYING DRAGONS	89,95
GEX 64 IGEK - ENTER THE GECKO	109,95
GOEMON 2 - MYSTICAL NINJA	114,95



METROPOLIS (DC) (Sept) 114,95



SONIC ADVENTURE (DC) (Sept) 94,95

Dreamcast™

AB 23.09.99 bei uns

DREAMCAST (SEPT)	49,95	GET-BASS (INKL. FISHING-CON.) (OKT)	189,95
DEUTSCHE VERSION, INKL. MODEM		HOOGE DEAD 2 (+GUN) (OKT)	149,95
CONTROLLER (SEPT)	59,95	KILLER LOOP (SEPT)	94,95
DREAMCAST-STICK (SEPT)	94,95	METROPOLIS (SEPT)	114,95
KEYBOARD (SEPT)	79,95	NBA LIVE '99	94,95
VIBRATION PACK (SEPT)	49,95	RACING SIMULATION 2 (SEPT)	99,95
VMU-CARD (SEPT)	59,95	SEGA DOG (SEPT)	94,95
RACING CP (SEPT) (LEHRSATZ)	114,95	SEGA RALLY 2 (SEPT)	114,95
SCART-KABEL (SEPT)	94,95	SONIC ADVENTURE 2 (SEPT)	94,95
AERO WINGS (SEPT)	94,95	TOKYO HIGHWAY CHALL. (SEPT)	94,95
BLUE STINGER (SEPT)	94,95	SPEED WILDS (SEPT)	94,95
BUGGY HEAT (OKT)	94,95	ALSTADT RACER (OKT)	94,95
COOL BOARDERS DC (NOV)	94,95	TOYO HIGHWAY CHALL. (SEPT)	94,95
D 2 (JAN)	94,95	TOY COMMANDER (SEPT)	94,95
DYNAMITE COP (OKT)	99,95	TRIKER (SEPT)	99,95
EXPENDABLE (SEPT)	99,95	VIRTUA FIGHTER 3 TB (SEPT)	94,95



VIRTUA FIGHTER 3 (DC) (Sept) 94,95



BLUE STINGER (DC) (Sept) 94,95

Game Boy Color

GAME BOY COLOR PURPLE	139
VERSCHIEDENE FARBEN	
GAMEBOY POCKET CAMERA	99
GBP CAMERA PRINTER	119,95
LIGHT MAX 2 (INKL. BATT.)	34,95
AC ADAPTER & BATT. PACK	39,95
NETZTEIL COLOR POWER SET	39,95
10 PIN BOWLING (SEPT)	59,95
720° SKATE BOARDING	64,95
ANTIX (SEPT)	59,95
ASTERIX & OBELIX	59,95
BIENE MAJA	59,95
BLACK BASS FISHING (SEPT)	59,95
BUGS BUNNY CRAZY CAST 3	64,95
BUST A MOVE 4	59,95
CHASE HQ (AUG)	59,95
CHESSMASTER 1000	49,95
CONKER'S POCKET TALES	59,95
F1 WORLD GRAND PRIX	64,95
FIFA 2000 (AUG)	64,95
GAME & WATCH GALLERY 2	44,95
GODZILLA - THE SERIES	64,95
HARVEST MOON	59,95
HOLLYWOOD PINBALL	54,95
HOLY MAGIC CENTURY	64,95
HUGO 2 1,2	64,95
KLAX	64,95
KLUSTAR	64,95
LEGEND OF RIVER KING	69,95
LOONEY TUNES (OKT)	59,95
LUCKY LUKE	59,95
DIE MAUS (AUG)	59,95
MICRO MACHINES 1+2	44,95
NBA PRO '99 (SEPT)	64,95
NHL 2000 (AUG)	64,95
PAPERBOY (SEPT)	64,95
POCKET BOMBERMAN	44,95
PRINCE OF PERSIA	49,95
RUGRATS	64,95
SCHLUMPF 3 (ALPTRAUMLAND)	64,95
STAR WARS: RACER (OKT)	64,95
SUPER MARIO BROS. DELUXE	64,95
TARAXIGA	84,95
TOP GEAR RALLY (RUMBLE FKT.)	74,95
TWIFTY & SYLVESTER	54,95
URFA STRIKER (SEPT)	59,95
V-RALLY	64,95
WARIO LAND 2	64,95
WWF ATTITUDE	59,95
YODA STORIES (SEPT)	64,95
YODA V. DX	84,95

SATURN Spitzenpreise fast geschenkt

(NUR SOLANGE VORRAT REICHT)

OLYMPIC SOCCER	2,95
CHAOS CONTROL	2,95
BLAST CHAMBER	4,95
ROBO PIT	4,95
THUNDERHAWK 2	9,95
NBA LIVE 98	9,95
STARFIGHTER 3000	9,95
PARODIUS DELUXE	14,95
NHL POWERPLAY	19,95
BLAM! MACHINEHEAD	19,95
BLAZING DRAGONS	19,95
SHELLSHOCK	24,95

BEI BESTELLUNGEN VON 3 ARTIKELN AUS
DIESEM KASTEN ERHALTEN SIE EIN SPIEL
UNSERER WAHL KOSTENLOS!
ARTIKEL AUS DIESEM KASTEN WERDEN BEI
"PORTOFREIER LIEFERUNG AB 3 ARTIKELN"
SOWIE "PORTOFREIER NACHLIEFERUNG"
NICHT BERÜCKSICHTIGT!

SUPER-SOAKER

CPS 1000	69,95
CPS 1500	84,95
CPS 3000	119,95
CPS 2500	94,95

SCHNAPPCHEN

ASTEROIDS HYPER 64 (SEPT)	89,95
BANJO & KAZOOIE	89,95
BASS HUNTER 64 (OKT)	99,95
BATTLEZONE 64 (OKT)	109,95
BEETLE ADVENTURE RACING	99,95
CASTLEVANIA 3D	109,95
COMMAND & CONQUER 3D	109,95
DIDDY KONG RACING	89,95
F1 WORLD GRAND PRIX 2	89,95
FIGHTING FORCE 64 (SEPT)	109,95
FLYING DRAGONS	89,95
GEX 64 IGEK - ENTER THE GECKO	109,95
GOEMON 2 - MYSTICAL NINJA	114,95
JET POKKY GEMINI (SEPT)	109,95
LODE RUNNER 3D	99,95
MARIO GOLF (OKT)	89,95
MARIO PARTY	89,95
MICRO MACHINES 64 TURBO	114,95
MILO'S ASTRO BOWLING	89,95
MONSTER TRUCK MADNESS	99,95
NBA LIVE '99	109,95
NBA PRO '99 (SEPT)	114,95
NHL PRO '99 (SEPT)	114,95
PREMIER MANAGER 64 (AUG)	99,95
RACING SIMULATION 2 (SEPT)	119,95
RAMPAGE 2 - UNIVERSAL TOUR	109,95
RAYMAN 2 (OKT)	119,95
Body Harvest	99,95
Buck Bumble	99,95
Bust a Move 2	99,95
Extreme G 2	99,95
Holy Magic Century	99,95
IGGY'S RECKIN' BALLS	99,95
INT. SUPERSTAR SOCCER 64	99,95
INT. SUPERSTAR SOCCER '98	99,95
Lamborghini 64	99,95
Mystical Ninja Goemon	99,95
NBA Jam '99	99,95
NBA Pro '98 (In the Zone)	99,95
Penny Racers	99,95
Rakuga Kids	89,95
Silikon Valley - Space Stat.	69,95
Turok 2 DT. INKL. SPIELEBER.	77,77
Turok 2 ENGL. INKL. SPIELEB.	88,88
Virtual Chess 64	99,95
Waialae Count. Club Golf	99,95
Wipeout 64	109,95
F1 World Grand Prix	64,95
Lylat Wars	64,95
Mario Kart 64	64,95
Snowboard Kids	64,95
Wave Race 64	64,95

Nintendo 64

Body Harvest	99,95
Buck Bumble	99,95
Bust a Move 2	99,95
Extreme G 2	99,95
Holy Magic Century	99,95
IGGY'S RECKIN' BALLS	99,95
INT. SUPERSTAR SOCCER 64	99,95
INT. SUPERSTAR SOCCER '98	99,95
Lamborghini 64	99,95
Mystical Ninja Goemon	99,95
NBA Jam '99	99,95
NBA Pro '98 (In the Zone)	99,95
Penny Racers	99,95
Rakuga Kids	89,95
Silikon Valley - Space Stat.	69,95
Turok 2 DT. INKL. SPIELEBER.	77,77
Turok 2 ENGL. INKL. SPIELEB.	88,88
Virtual Chess 64	99,95
Waialae Count. Club Golf	99,95
Wipeout 64	109,95
F1 World Grand Prix	64,95
Lylat Wars	64,95
Mario Kart 64	64,95
Snowboard Kids	64,95
Wave Race 64	64,95

AUSTRIA EXPRESS

SNELLESERVICE

FÜR UNSERE KUNDEN

IN ÖSTERREICH

LIEFERUNG IN 2-3 TAGEN

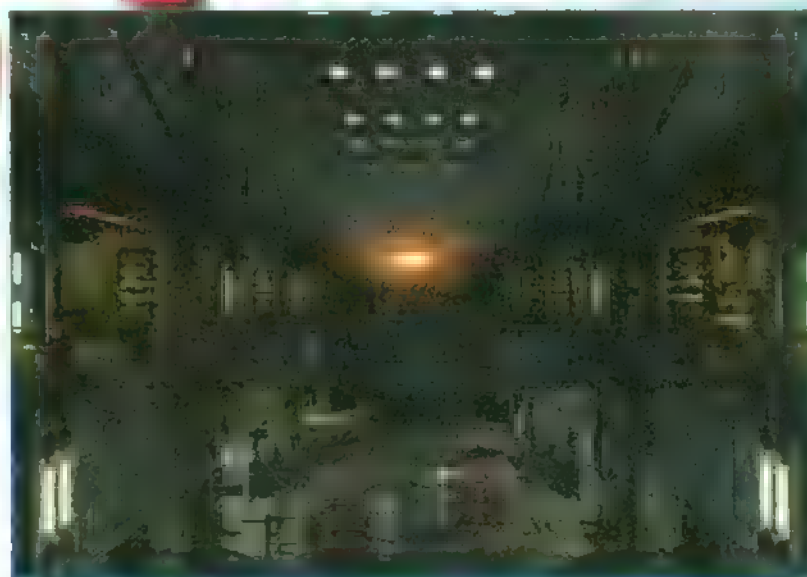
TEL: 0049/85 17 37 77

UMRECHNUNG INKL. BANKGEBÜHREN
1DM 7,8 OS, PORTO 6,90 DM, ZZGL NN-GEB.

HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT
FAX 0931/571602

Videospiele 2000

Think big: Videospiele der nächsten Generation sollen nicht nur schneller und schöner sein, sondern auch mehr Spaß machen! Soweit die Theorie. Doch welche Möglichkeiten offenbart die neue Konsolen-Generation wirklich, mit welchen Problemen haben Entwickler zu kämpfen?



Ohne Moos nix los: Millionen-Dollar-Produktionen wie der "Wing Commander"-Nachfolger "Starlancer" werden das künftige Konsolen-Bild beherrschen.

Wir erinnern uns: Mit Erscheinen von Playstation und Saturn 1994 sahen Videospiele plötzlich völlig anders aus. Während auf Super NES und Mega Drive 2D-Spiele vorherrschten, waren die 32-Bit-Konsolen von CPU bis Grafikeinheit auf 3D eingestellt. Damit wurden nicht nur technische Grenzen ge-

sprengt, sondern dank Echtzeit-Umgebung auch komplett neue Spielerlebnisse möglich. Super-schnelle Rennspiele ("Ridge Racer"), Beat'em-Ups mit lebensnahen Animationen ("Tekken", "Virtua Fighter") sowie frei erkundbare 3D-Welten ("Tomb Raider") hatte man bis dato allenfalls in der Spielhalle gesehen. Obwohl anfangs dreimal

so teuer, räumten die "Wunderkonsolen" die 16-Bit-Platzhirsche schnell vom Markt. Eincinhalb Jahre später erschien das N64 und wurde zum Paradebeispiel dafür, daß bessere technische Daten nicht automatisch schönere Spiele nach sich ziehen. Außer Nintendo, Rare und Acclaim bekam die Maschine kaum einer richtig in den

MANIAC FORDERT: DAS WOLLE

Natürlich werden Spiele für die nächste Konsolen-Generation hübscher sein als auf Playstation und N64. Aber das reicht uns nicht! MANIAC stellt konkrete Forderungen an die Spieledesigner des nächsten Jahrtausends.

MANIAC fordert:
Künstliche Intelligenz
 Computergesteuerte Personen, die 24 Stunden am gleichen Ort stehen und immer dasselbe sagen, müßten Abenteuer und Rollen-

spieler lange genug ertragen. Next-Generation-Konsolen bieten genug Rechenpower, um NPCs mit Tagesablauf, Stimmungswechsel und Intelligenz "auszustatten". Auch untereinander sollten NPCs

agieren, um z.B. Intrigen zu spinnen oder Euch mit einer Geburtstagsfeier zu überraschen.

MANIAC fordert:
Gibt uns Individualität!
 Playstation & Co. bieten ausreichend Videospeicher, damit in Fußballsimulationen Eure Spieler nicht alle gleich aussehen, sich jeder Kicker anders bewegt und nicht jede Schuß- oder Tackling-

Animation identisch abläuft. Auch in Actionspielen langweilt der immer gleiche Gang Eures Helden. In Zukunft sollten sich (z.B. abhängig von der körperlichen Verfassung oder dem Untergrund) die Animationen öfters ändern.

MANIAC fordert:
Unterstützt das Modem!
 Die Möglichkeiten sind vielfältig, reichen vom Austausch der

DAS DENKEN DIE MACHER

Kaufen oder Halten?

Sollt ihr zum Dreamcast greifen oder lieber auf Playstation 2 und Dolphin warten? MANIAC hat zahlreiche Entwickler zu Vor- und Nachteilen kommender Konsolen befragt – hier der Tenor.

	DREAMCAST	PLAYSTATION 2	NINTENDO DOLPHIN
	erscheint bereits im September	deutlich bessere Technik als der Dreamcast	deutlich bessere Technik als der Dreamcast, vergleichbar mit PS2
	wahrscheinlich über mehrere Jahre die preisgünstigste Konsole	abwärtskompatibel zur Playstation	hervorragende Inhouse-Entwickler (Nintendo Japan, Rare)
	beim US- und Europastart sind hochwertige Spiele verfügbar	profitiert von Marktpresenz und Image der Playstation	Dolphin wird wahrscheinlich günstiger als PS 2 sein
	mittelfristig unterlegene Technik	Veröffentlichungszeitpunkt ungewiß	Veröffentlichungszeitpunkt ungewiß
	Segas geringere Finanzkraft als die der Konkurrenz	Spieleentwicklung sehr kostspielig	aufgrund mäßiger N64-Verkäufe dezentes Mißtrauen
	noch keine „Killer Application“ – wo bleibt „Shen Mue“?	vermutlich hoher Einstandspreis	nicht abwärtskompatibel zum N64

Marktposition erarbeiten konnte, lag hauptsächlich an der Kreativität in der eigenen Spieleentwicklung, angeführt von „Mario“-Erfinder Shigeru Miyamoto.

Nun kommt eine neue Konsolen-Generation auf uns zu, und viele fragen sich: Werden wir „nur“ ein schnelleres „Ridge Racer“, ein schöneres „Tomb Raider“ und ein flüssiges „FIFA Soccer“ zu sehen bekommen? Oder gibt es unter den Entwicklern auch Visionäre, die uns mit neuartigen Spielkonzepten von den Fortsetzungsfesseln befreien?

Mehr denn je offenbaren die neuen Konsolen Kreativität oder Einfallslosigkeit eines Entwicklers. Technische Limitierungen sind als Ausrede passé, eingeschränkte Bewegungsfreiheit oder stupide NPCs (Non-Player-Characters, deutsch: computer-gesteuerte Charaktere) sind einzig dem Entwick-



Eines der wenigen, offiziell bestätigten PS2-Projekte: Sonys Online-Rollenspiel „Everquest“.

lerteam und nicht unzureichender Hardware-Power anzukreiden. Spiele wie die Dreamcast-Hoffnung „Shen Mue“ lassen zumindest im Ansatz die Richtung erkennen, in die Euch die kommende Konsolen-Generation führen könnte. Genres wie Adventure, Beat'em-Up und Jump'n'Run sollen zu einem bis dato einzigartigen Spielerlebnis vereint werden. Auch „Abe“-Vater Lorne Lanning (Oddworld Inhabitants) wartet seit Jahren sehnsüchtig auf eine Konsole, mit der er die Idee einer lebendigen 3D-Welt verwirklichen und die „Munch-Quintologie“ fortführen kann. Bei der Playstation 2 scheint Lanning fündig geworden zu sein: „Als auf der Playstation-2-Präsentation in Tokio die Emotion Engine vorgestellt wurde, wußte ich, daß ich eine Mutter für meine kommenden Babies gefunden hatte.“ Lannings aktuelle Projekte, das Aufbau/Strategiespiel „Hand of Odd“ und der visionäre Genre-Mix „Munch's Oddysee“ werden voraussichtlich in 12 bzw. 18 Monaten für die Playstation 2 erscheinen.



Nach „A-Train 6“ die zweite offiziell angekündigte PS2-Entwicklung: Kois Echtzeitstrategie „Kessen“.



„Arcatera“ haucht NPCs durch Verhaltens- und Denk-Algorithmen Leben ein. (Dreamcast)

EN WIR SEHEN!

Spielstände über Renn- oder Schlachten-Duelle mit Eurem Kumpel in Sydney bis hin zum Download kompletter Levels oder Strecken. Langfristig wünschen wir uns Online-Welten, in denen sich tausende Spielbegeisterte aus aller Herren Länder versammeln, einen eigenen virtuellen Staat gründen, eine Hierarchie festlegen und jeder Netz-Bürger seine Aufgabe hat.

MANIAC fordert:
Arbeitet professioneller!
Die Spielebranche behauptet zwar, „erwachsen“ zu sein, arbeitet aber in vielen Bereichen noch unprofessionell. Beispiel Lokalisation: Der Pförtner wird zwar nicht mehr „engagiert“, aber trotzdem ist je des Erotikfilmchen besser synchronisiert als viele Videospiele. Beispiel Qualitätssicherung: In kaum einer Branche kommen qualitativ

minderwertige Produkte in solch großer Zahl auf den Markt. Wenn die Entwicklungskosten immer höher werden, können solche Verhältnisse zum Ruin führen!

MANIAC fordert:
Erzählt Geschichten!
Egal ob Actionfilm oder Actionspiel: Eine spannende Story mit überraschenden Wendungen und ausgefeilten Helden trennt die

Spreu vom Weizen. Das scheint sich zu vielen Entwicklern noch nicht herumgesprochen zu haben. Viele Geschichten klingen arg nach „Das Spiel ist fertig, laßt uns eine Story ausdenken!“ Warum nur? Wenn man selbst die Hauptrolle übernimmt, wird die Story doch nicht unwichtig. Trotz Fixierung auf eine Person einen stimmigen Rahmen einzubauen – hierin liegt die Kunst.

Going online

Im PC-Bereich Standard, auf der Konsole Neuland: Der Dreamcast bringt die Internet-Welt in die Wohnstube der Videospieffans, Email-Korrespondenz und Websurfen inklusive. Über spielerrelevante Einsatzbereiche wird zwar viel spekuliert, aber konkrete Informationen über die Umsetzung in Europa können wir Euch erst in der nächsten MANIAC präsentieren. Was wir bereits heute wissen: Bis vor acht Wochen war eine Internet-Anbindung nur auf Windows-CE-Basis möglich – bei hardwarenaher Programmierung ließen die Entwicklerbibliotheken keine Online-Unterstützung zu. Deshalb ist "Sega Rally 2" beim Europastart das einzige Dreamcast-Spiel, das Ihr mit Eurem Kumpel über's Internet spielen könnt. Außerdem geplant: Eine Highscore-Seite, auf der Ihr Eure Punktzahl uploaden und mit Spielern weltweit vergleichen dürft – Schummeln ist weitgehend ausgeschlossen. Zusatzlevels und Strecken zum Herunterladen werden in den nächsten zwölf Monaten ebenfalls folgen. Kurios: Demnächst soll in Japan auch ein Bildtelefon für den Dreamcast erscheinen.



Eierlegende Wollmilchsau: Segas "Shen Mue" für den Dreamcast verkörpert die Synthese aus Adventure, Beat'em-Up und Geschicklichkeitsspiel.

Sony wird bei Einführung der Playstation 2 einen Schritt weiter gehen: Mit "Everquest" sammeln die Japaner seit Monaten Erfahrungen mit einem Online-Rollenspiel, für das mittlerweile hunderttausend PC-Spieler monatlich zehn Dollar bezahlen. Das von 989 Studios entwickelte "Everquest" wird für Playstation 2 umgesetzt und kompatibel zur PC-Version sein.



Outsourcing

Die Zeiten, in der eine Handvoll Enthusiasten mit einer Portion Ideenreichtum einen Bestseller landen konnte, sind vorbei. Selbst spielerische Meisterwerke wie "Zelda 64" und "Metal Gear Solid" kommen um eine zeitgemäße Präsentation nicht herum, wären mit veralteter Optik nie so interessant für Käufer und Presse gewesen. Doch SGI-Workstation und Motion-Capture-Studio kosten viel Geld. Ebenso die "Manpower", die für eine vertretbare Entwicklungszeit sorgt. In Zukunft wird sich diese Problematik verstärken, viele Käufer erwarten von Playstation 2 & Co. in erster Linie eine noch nie dagewesene grafische Qualität.

Große, finanzstarke Entwickler haben damit weniger Schwierigkeiten, Millionenbudgets reichen für modernste Technik und große Teams. Vor allem japanische Unternehmen wie Namco oder Square setzen an ihre Topentwicklungen schon heute über 100 Leute, an Segas "Shen Mue" arbeiten sogar mehr als 200 Profis! Bedeutet dies im Umkehrschluß das Aus für kleinere Entwickler, die oft nicht mehr als 20 Leute beschäftigen? Nein, das Lösungswort heißt "Outsourcing": Teilbereiche der Entwicklung wie Story und Animationen werden ausgelagert, d.h. in die Hände externer Spezialisten gegeben. So kann auch ein kleines Team konkurrenzfähige Projekte verwirklichen sowie seine interne Power vor allem für Spielidee und Konzeption aufwenden. Bereits heute vermieten Firmen wie Toka ("Soul Fighter") ihr modernes Motion-Capture-Studio oder führen wie im Falle von Discreet Monsters aus München ("The Real Neverending Story") Schulungen für andere europäische Entwickler durch. Klar ist: Für den "Arbeitsmarkt Spieleentwicklung" geht der Aufwärtstrend rasant weiter. Bis hierzulande geeignete Ausbildungsberufe entstehen, wird es allerdings noch dauern. "Learning by doing" ist oftmals das einzige Rezept für lernwillige Programmier- oder Grafiktalente. In England ist man schon einen Schritt weiter. Die Universität Teeside bietet seit kurzem Studiengänge für "Computer Games Design" und "Interactive Computer Entertainment" an. In vier Jahren Regelstudienzeit sollen die Hochschüler die Grundlagen der Spieleentwicklung erlernen und u.a. auch von ehemaligen Spieledesignern unterrichtet werden. ts

PC SPIELE 2000

Multiplayer und Virtuelle Realität

Jahr für Jahr sehen Playstation-Spiele schöner aus. Doch seit zwölf Monaten liegen die Verbesserungen im Detail, das grafische Niveau stagniert. Kein Wunder: Im November '99 feiert Sonys 32-Bit-Maschine ihr fünfjähriges Jubiläum. Am Ende eines Konsolenzyklus bringt der Blick auf den PC-Markt eine gute Einschätzung über "Look & Feel" der nächsten Spielegeneration.

In wenigen Wochen läutet Ego-Shooter-Pionier id Software mit "Quake 3 Arena" eine neue Ära der Spielkonzeption ein. "Quake 3" wird keine Solospieler-Levels, sondern ausschließlich Arenen für Mehrspielerduelle bieten. Der Multiplayer-Trend ist auch für die Konsolenwelt wünschenswert, denn trotz immer ausgefeilteren Algorithmen kann die Künstliche Intelligenz der Computergegner noch lange nicht mit Intuition, Vorstellungskraft und Denkvermögen des menschlichen Gehirns mithalten. Grafisch setzt "Quake 3" ebenfalls neue Standards: Durch die Verwendung von sog. Bezier-Kurven sind erstmals wirklich runde, organische Konstruktionen möglich. Außerdem besticht die Umgebung durch detaillierte, hochauflösende Texturen.

Origins "Ultima 9 Ascension" zeigt ebenfalls, in welche Richtung die Spieleentwicklung auf Konsole gehen könnte. Die Detailbesessenheit, mit der Richard Garriot eine "lebendige" Welt entwarf, ist beängstigend. Stichwort Lichtverhältnisse: Eine virtuelle Sonne steigt am Morgen im Osten auf, ist immer in Bewegung und geht im Westen unter. Wolken ziehen vorüber und filtern die Sonnenstrahlen. Detailwut auch in Sachen Grafik: Detailreiche Charaktere mit animierter Mimik, vielfältig texturierte Gebäude, blühende Landschaften in hoher Auflösung – "Ultima 9" wird ein optischer Leckerbissen!

Daß genannte Meisterwerke rein technisch gesehen auf Next-Generation-Konsolen realisierbar sind, ist klar. Immerhin werden Playstation 2 und Nintendo Dolphin bei Erscheinen die dann aktuelle PC-Technik eindeutig überflügeln. Und selbst wenn die Leistungsdaten von "Pentium 4" und "Voodoo 5" die von "Gekko" und "Emotion Engine" irgendwann übertreffen sollten: Auch in Zukunft bevorteilen PC-typische Spielbremsen wie die mäßige Bus-Geschwindigkeit (max. 100 Mhz.) und ein ressourcenzehrendes Betriebssystem (Windows) die Konsolenentwickler, die sich zudem nicht mit unterschiedlichsten Hardware-Konfigurationen herumplagen müssen.



Optische Brillanz wie beim PC-Shooter "Quake 3" wünschen wir uns auch auf Konsole.



"Lord British" geht in's Detail: Teil III der "Ultima"-Serie ist ein Paradies für Pedanten (PC).



Christoph Kaballiz,
Managing
Director Westko
"Arcatera"
für PS2 & DC



Lorne Lanning,
Creative
Director
Oddworld
Inhabitants/USA
"Hand of Odd"
für PS2



Jez San,
Managing
Director
Argonaut/Gb
"Red Dog"
für DC



Chris Gibbs,
Managing
Director
Attention To
Detail/Gb
"Sydney 2000"
(Arbeitsstil)
für DC



Timon Herzog,
Creative
Director
Discreet
Monsters
"The Real
Neverending
Story" für DC



Craig Jones,
Associate
Producer
Team 17
zwei (noch
geheime)
Titel für DC

Wie beurteilen Sie die technischen Daten und strategischen Allianzen von Nintendo in Bezug auf Dolphin?

Dolphin wird wohl ähnlich leistungsfähig sein wie die PlayStation 2. Die geschlossenen Allianzen lassen hoffen, daß Dolphin trotz modernster Hardware zum günstigen Preis angeboten werden kann. Natürlich freut mich sehr, daß Nintendo künftig auf DVD setzt und somit auch wieder für Adventure- und Rollenspiel-Entwickler interessant wird – schließlich sind Sprachausgabe, aufwendige Musik und Filmsequenzen für die Atmosphäre unheimlich wichtig. Außerdem nähert sich Nintendo durch DVD wieder anderen Konsolen bzw. dem PC und ist für wirtschaftlich sinnvolle Parallelentwicklungen wieder interessant.

Die Daten von Dolphin klingen großartig – aber technische Spezifikationen sind nur ein Teil der Wahrheit. Die Vergangenheit hat außerdem gezeigt, daß man zur ersten Terminankündigung einer Nintendo-Konsole nochmal mindestens ein Jahr addieren muß, um den tatsächlichen Verkaufsstart ungefähr vorhersagen zu können. Wenn die wichtigsten Fakten geklärt sind, werden wir über Spiele für Dolphin nachdenken.

Daß Nintendo BMs Gekko-CPU verwendet, finde ich sehr aufregend. Dolphin wird sicher eine leistungsfähige Maschine werden. Leider wissen wir noch nichts über die Grafikereinheit, außer, daß sie von den selben Leuten entwickelt wird wie die des N64. Dies kann gut oder schlecht sein, abhängig davon, ob die Jungs ihren Job diesmal besser machen.

Zu behaupten, Nintendo hätte der Öffentlichkeit "technische Daten" gegeben, ist übertrieben. Sie haben strategische Partner wie IBM und Matsushita präsentiert und einige markige Sprüche über die Leistungsfähigkeit von Dolphin im Vergleich zu PlayStation II und Dreamcast rausgehauen. Doch es gibt keine Daten, die man kommentieren könnte. Auch fällt es mir schwer, an den Veröffentlichungstermin "Weihnachten 2000" zu glauben – welche Spiele sollen bis dahin fertig sein? Aber ich bin weit davon entfernt, Nintendo die Chance abzuschreiben, weiterhin ein "Major Player" zu sein. Sie sind finanzstark, haben ein Gefühl für Spielspaß und zudem einige der besten Texten und traditionsreichsten Videospiel-Charaktere.

Die bisher bekannten technischen Details hören sich natürlich schön an. Dolphin scheint eine interessante Plattform zu werden, die der PlayStation 2 mindestens ebenbürtig ist. Aber um genaueres sagen zu können, fehlen noch detaillierte Spezifikationen. Was mir über Nintendos Aktivitäten bezüglich strategischer Allianzen bekannt ist, hört sich ebenfalls sinnvoll und vielversprechend an. Ich danke, das ist auch notwendig, um mit Sega und vor allem mit dem Giganten Sony konkurrieren zu können.

Die ersten Daten klingen vielversprechend. Dolphin dürfte eine sehr leistungsstarke Maschine werden. Nintendo hat ein Gefühl für Spielspaß – wenn dann noch die Hardware stimmt, können wir exzellente Spiele erwarten. Uns betrifft das Thema momentan nicht direkt, Team 17 ist kein eingetragener Entwickler für das N64. Ob wir jemals für Dolphin entwickeln werden, können wir noch nicht sagen.

Welche Möglichkeiten offenbaren die neuen Konsolen für die Spieleentwicklung?

Stimmung und Atmosphäre werden stark profitieren: Die Mimik der Personen wird deren Gefühlszustand ausdrücken; ob sie Angst haben, sich freuen oder neugierig sind. Wir werden Kleidungsstücke wie einen Umhang realistisch berechnen können, alles wird natürlicher aussehen. Auch spielerisch können wir z.B. durch eine höhere Künstliche Intelligenz neue Impulse setzen. Unsere NPCs in "Arcatera" haben ein Gedächtnis, eine Einstellung zu bestimmten anderen Personen sowie Charaktereigenschaften, die sich im Laufe des Spiels ändern. Sie haben eine Tagesablauf und unterhalten sich auch mit anderen NPCs. Insgesamt denke ich, daß wir dem Spieler eine noch faszinierendere und vor allem glaubwürdigere Welt bieten können.

Diese Systeme sind leistungsfähig genug, um auch die Vorstellungen der Kreativen unter den Kreativen zu verwirklichen. Ich denke, Spiele der nächsten Generation sollten nicht nur herausfordernd und spaßig sein, sondern vor allem neue Formen der Unterhaltung vermitteln. Unsere Spiele werden eine neue Stufe von Lebendigkeit und Glaubwürdigkeit erreichen.

Mehr Prozessorpower wirkt sich auf alle Aspekte eines Videospiels aus: Eine genauere Simulation, flüssigere Animationen, realistischere Körperbewegungen, mehr Details, bessere Render-Technologien, mehr Abwechslung usw. Wir arbeiten seit geraumer Zeit an einer "Echtzeitkörper"-Technologie, mit den neuen Konsolen können wir sie endlich fertigstellen.

Wir können unsere Spiele viel realistischeren Welten ablaufen lassen. Wir können viel realistischere Charaktere erschaffen, die realistisch aussehen und sich realistisch verhalten. Außerdem müssen wir uns nicht über technische Beschränkungen der Hardware den Kopf zerbrechen, sondern konzentrieren uns hundertprozentig darauf, Spiele zu entwickeln, die Spaß machen.

3D-Echtzeitwelten werden sich immer mehr einer Qualität und Komplexität annähern, die bis jetzt nur in vorgerenderten Sequenzen machbar ist. Die neuen Konsolen offenbaren im wesentlichen keine großartigen neuen Möglichkeiten für die Spieleentwicklung – sie tragen hauptsächlich zu einer Qualitätssteigerung und zur Darstellung von komplexeren 3D-Welten bei. Der Einbau von Modems bringt einen großen Zusatznutzen und wird erheblich zu einer weiteren Verbreitung von Konsolen beitragen. Schön wäre es auch, wenn sich Sony entschließen würde, das DVD-Lautwerk der PlayStation II auch zur Wiedergabe von DVD-Filmen freizugeben.

Mit der Prozessorpower der neuen Maschinen werden wir in unseren Spielen dem wirklichen Leben nahe kommen wie noch nie. Da die Grafikereinheit die CPU entlastet, werden optische Verbesserungen nicht mehr einer zu niedrigen Bildrate scheitern. Vorgerenderte Lichteffekte werden durch Echtzeit-Lichteffekte ersetzt und Echtzeit-3D wird vorgerender. Hintergründe überflüssig machen. All dies zieht den Spieler mehr und mehr in die virtuelle Umgebung hinein und vermittelt ein „Ich bin wirklich da“-Gefühl.

Welche Probleme und Risiken sind bei der Entwicklung für PlayStation 2 und Dolphin abzusehen?

Hauptproblem sind eindeutig die stark steigenden Entwicklungskosten. Der Programmcode wird immer aufwendiger, die Berechnung der eben genannten Details erfordert noch mehr Engine-Bestandteile, die erstellt bzw. lizenziert werden müssen. Auch der Aufwand für Grafik und Konzeption (Wie sollen sich die NPCs verhalten?) wird immer größer. Dabei stellt sich die Frage: Wird der Markt stark wachsen, daß die steigenden Kosten durch höhere Verkäufe ausgeglichen werden? Das Risiko wächst also für alle Beteiligten; die Versuchung, auf bekannte Marken und Spielkonzepte zu setzen, ebenfalls.

Die Entwicklung wird immer teurer, das Risiko immer größer. Außerdem wird es für eine Menge Firmen schwierig werden, das Potential von PlayStation 2 und Dolphin auch nur ansatzweise auszunutzen, kreativ damit umzugehen. Die Ansprüche der Käufer an Grafik und Künstliche Intelligenz werden deutlich wachsen. Es ist abzusehen, daß die Kluft zwischen großartigen Spielen und "OK"-Spielen deutlich wachsen wird, was ich persönlich für sehr aufregend halte.

Ich sehe keine Probleme und Risiken. Ich sehe nur Chancen und Möglichkeiten.

Wir können momentan nur spekulieren. Das größte Risiko sehe ich in ewig langen Entwicklungszeiten, die der kompletten Industrie Probleme bereiten dürften. Doch es gibt Hoffnung. Bessere Tools helfen uns genauso wie das Lizenzieren von Programmierteilen ("Middleware"). Wenn zusätzlich die Teams weiter wachsen, werden wir auch in Zukunft durchschnitliche Entwicklungszeiten zwischen 18 und 24 Monaten haben.

Es ist so gut wie unmöglich abzuschätzen, welche der neuen Konsolen welchen Verbreitungsgrad erreichen wird. Es für alle neuen Systeme ein erheblicher Portierungsaufwand entsteht, das größte Risiko eindeutig, auf das falsche Pferd zu setzen. Für Entwickler sind die großen Unterschiede von System zu System das größte Problem; am schönsten wäre es, wenn die unterschiedlichen Plattformen kompatibel wären. Ein guter Schritt in diese Richtung ist der Einsatz von Windows auf dem Dreamcast.

Schwer zu sagen; wir haben noch keine Hardware auf dem Tisch stehen, die wir analysieren könnten. Ich danke, vor allem beim Hauptspeicher wird's Probleme geben. Entwickler beklagen immer, daß sie zu wenig Speicher zur Verfügung haben. Beim PC kein großes Problem, die Leute rüsten ständig auf. Auf der Konsole sind Tricks gefragt, um mit wenig Speicher trotzdem zum Ziel zu kommen. Das schafft nicht jeder.

Nutzen Sie das Dreamcast-Modem? Wie kann der Spieler, wie der Entwickler vom Online-Trend profitieren?

In "Arcatera" werden wir aus Zeitgründen das Modem noch nicht unterstützen. Wir denken aber über ein Addon nach, z.B. eine "Underworld"-Erweiterung: Viele dunkle Dungeons, neue Monster, zusätzliche Waffen, Zaubersprüche etc. Der Spieler kann dann seine Party aus dem ersten Teil über das VMS importieren. Für diese Erweiterung sind dann auch Multiplayer-Optionen (im Team oder gegeneinander) über das Internet angedacht. Eventuell werden PC- und Dreamcast-Nutzer sogar miteinander spielen können.

Wir haben überlegt, etwas für den Dreamcast zu entwickeln, konzentrieren uns nun aber voll auf PlayStation 2. Da die Sony-Konsole mit standardisierten Modemkarten klar kommt und diese ständig weiterentwickelt werden, können wir eine höhere Übertragungsgeschwindigkeit einplanen. Profitieren werden die Firmen z.B. durch Erweiterungen zum Herunterladen gegen eine kleine Gebühr.

Unser erstes Next-Generation-Spiel, "Red Dog" für den Dreamcast, werden zwei oder vier Spieler an einem Bildschirm spielen können. Wenn uns Sega sagt wie, werden wir auch einen Mehrspieler-Modus für's Internet einbauen. Für den ersten Teil wird das wohl nicht mehr rechtzeitig passieren. Falls Sega uns den Auftrag für einen Nachfolger gibt, würden wir liebend gerne eine umfassende Online-Unterstützung einbauen. Aber das ist Sache von Sega.

Ich denke, das Modem ist ein extrem wichtiges Element in Segas Strategie. Jeder Dreamcast hat ein eingebautes Modem, Sega plant ein umfangreiches Online-Angebot – sowas hat die Konsolenwelt noch nicht gesehen. Wir sind scharf darauf, künftige Spiele mit allen erdenklichen Online-Möglichkeiten auszustatten.

Wir können dem Spieler mehr Funktionalität bieten – im wesentlichen aktuelle Inhalte und Multiplayer-Spiele. Trotzdem sind wir der Meinung, daß eine Online-Ergänzung kein Muß sein sollte. Im Gegenteil, "The Real Neverending Story" wird mit Sicherheit auch ohne Online-Ergänzung 150% Spielspaß bieten. Somit will der Spieler von Anfang an, was er für sein Geld bekommt. Natürlich werden wir auch irgendwann Zusatzfeatures online anbieten, aber nur als kostenlose Ergänzung, als Bonbon für unsere Kunden.

Nun, wir haben Pläne für das Dreamcast-Modem, aber zur Zeit darf ich darüber nicht reden. Das Modem ist natürlich ein großer Vorteil für den Spieler. Er kann im Internet surfen, mit Leuten in anderen Orten spielen, Highscores vergleichen oder Zusatzfeatures herunterladen. Der Entwickler hat den Vorteil, die Beliebtheit seines Spiels an den Zugriffszahlen messen zu können. Außerdem ist die Entwicklung nicht bei Erschließen des Produktes beendet, durch Addons wird die „Haltbarkeit“ verlängert.

In welcher Form kann das DVD-Medium sinnvoll genutzt werden?

Ich hoffe nicht, daß uns die überstandene geglaubte Welle "Interaktiver Spielfilme" wieder erfaßt (lacht) Nein, Spaß beiseite. Die Datenmengen werden immer größer: Hochauflösende Texturen, mehr Filmsequenzen, mehr Musik und Sprachausgabe, vorberechnete Hintergründe usw. "Arcatera" erscheint für den Dreamcast zu mindestens zwei GD-ROMs – von daher ist die DVD für die Zukunft der einzig richtige Schritt.

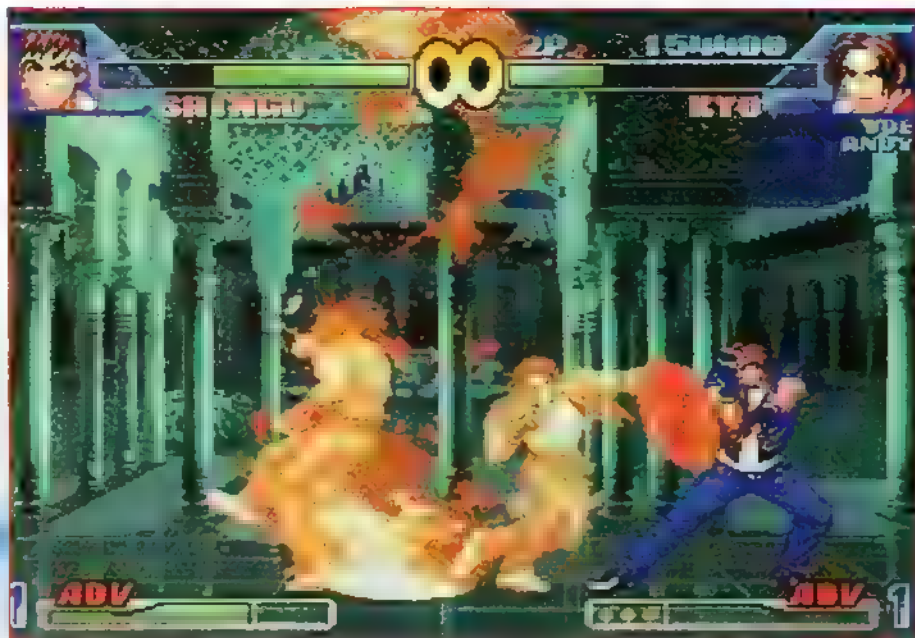
Es ist toll, den Platz einer DVD und die Möglichkeit der MPEG2-Kompression zu haben. Dies erlaubt schnelleren Datenzugriff, besseren Sound und Filmsequenzen in Hollywood-Qualität. Das großartige, stellt Dir Surround-Sound mit traumhaften Animationen vor. Daneben sehe ich die DVD vor allem als größeren Datenträger. Am wichtigsten wäre allerdings, einen Movie-Player für DVD-Filme beizulegen.

Eine DVD bietet mehr Speicherplatz als ein Spiel je brauchen wird. Wir sollten ehrlich sein: Programmdateien sind nicht groß, umfassen meist nur wenige Megabytes. Dazu kommen nochmal einige MB für jeden Level. Laß das Spiel 50 Levels haben – dann sind wir bei ca. 100 MB. Der Rest wird mit Musik und Videosequenzen gefüllt, die dem Spieler wenig bringen und zudem kostspielig sind. Kurz: Auch in Zukunft wird nur ein Bruchteil der DVD genutzt. Aber die PlayStation 2 wird wahrscheinlich auch Spiele auf normalen CD-ROMs verarbeiten können. Diese sind in der Herstellung deutlich billiger.

Ich habe noch keine Antwort auf diese Frage. Wir konzentrieren uns auf den Spielspaß, und nicht darauf, wie wir diesen riesigen Speicherplatz füllen können.

Komplexere 3D-Welten benötigen mehr Speicherplatz auf dem Datenträger, die Grenzen der CD sind schnell erreicht. Die DVD schafft Abhilfe, durch die höhere Bandbreite können wir auch die Qualität der Zwischensequenzen verbessern. Fernsehqualität (oder besser) ist also möglich. DVD als Speichermedium für die Konsole der Zukunft ist also mehr als sinnvoll.

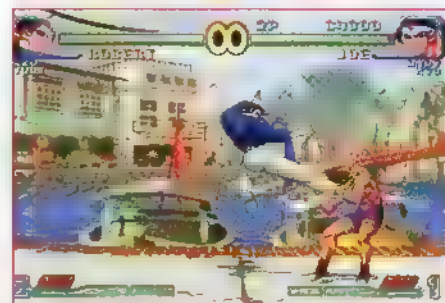
DVD ist ein tolles Medium für eine bestimmte Art von Spielen, die wir nicht entwickeln werden. Wir konzentrieren uns auf den Spielspaß, da sind keine FMV-Sequenzen oder interaktive Filme notwendig. Durch noch höhere Texturauflösungen werden zwar die eigentlichen Spieldaten größer als je zuvor, aber der Platz einer herkömmlichen CD-ROM reicht dafür locker aus. Bei Spielen mit zwei oder mehr CDs würde der Spieler natürlich von der DVD profitieren.



Kyo ist Feuer und Flamme: Die geheimen Kontrahenten erscheinen nicht kurz vor dem Endgegner, sondern steigen per Zufall in's Turnier ein.



Cooler Sprüche und harte Tritte: Im überlegenen Prügelrausch läßt Joe sogar die Hosen runter.



King of Fighters Dream Match '99

Auch auf dem Dreamcast treffen sich SNKs härteste Prügelhelden zum ultimativen "King of Fighters"-Turnier: Im "Dream Match '99" sind es 36 an der Zahl, hinzu kommen 15 geheime Schläger (u.a. Endgegner Rugal) und



Team-Battle: Während sich Euer aktueller Schützling im Vordergrund prügelt, warten die Kollegen am Arenarand.

Kämpfervariationen wie Kyo im "King of Fighters '94"-Outfit. Nach hewährem SNK-Konzept vermöhelt Ihr Eure Gegenüber allein oder im dreiköpfigen Team mit Hieben und Tritten in zwei Härteklassen: Im Gegen-

satz zu den Playstation-Keilereien dürft Ihr die Specials nicht auf die Zeigefingertasten legen, sondern müßt per Special- und Supermove-Kombination "manuell" angreifen. Wer die Buttons für harte Faust- und Kickattacke gleichzeitig drückt, nützt den persönlichen "Strong Attack" (wie Dropkick) seines Schützlings. Zwei Kampfmodi variieren die rasanten Duelle: Im "Extra"-Modus läßt sich Eure Supermove-Energie von allein auf und ist kurz vor dem Exitus unbegrenzt verfügbar, im "Advanced"-Modus gibt's die spirituelle Kraft nur für harte Treffer – Ihr dürft sie aber in drei Balken horten. Besitzer eines Neo Geo Pocket mit "King of Fighters R2" koppeln das Handheld via Linkkabel mit dem Dreamcast und halten ihre Spielstände immer auf dem neusten Stand.

Grafisch erwarten Euch vorzüglich animierte Bitmap-Handkanten und schunkelnde Polygon-Boote im Hintergrund, gepaart mit klaren Digischreien und motivierendem Hardrock-Geschrubbe. Im Vergleich zu den Playstation-Turnieren

sind die Ladezeiten im Kampf (Team-Modus) sehr kurz bzw. mit Posing-Animationen geschickt kaschiert. SNKs Prügel-Knowhow garantiert Euch auf dem Dreamcast taktisch geprägte Keilereien, auch wenn 3D-Fetischisten die Nase rümpfen. Der Arcadestick ist jedoch Pflicht, denn Joypad-Spieler müssen dicke Blasen am Steuerkreuzdaumen in Kauf nehmen. **oe**

86%

SPIELSPASS

HEUTE
SNK
SYSTEM
DREAMCAST
BRD.-RELEASE
NICHT BEKANNT

SNKs Prügelclique stürmt den Dreamcast: Blitzschnelle wie taktische Bitmap-Kollerei mit 3D-Spielerien im Hintergrund.

AGE 16



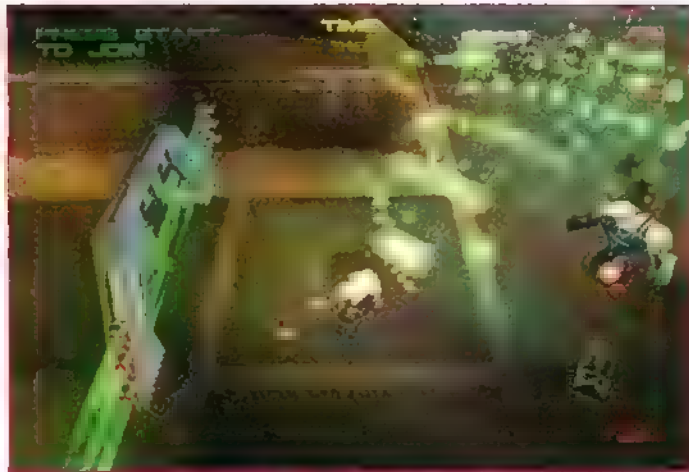
Laßt die Fäuste sprechen: Mit seinen blitzschnellen Schlagcombos nichtet Euch Ryo übel zu.



Superfinisher: Besiegt Ihr den Feind mit einem Supercombo, donnern weiße Blitze über den Bildschirm.



Während Ihr Heerscharen von Feinden abwehrt, tickt die Uhr: Nach einem Lebensverlust gibt's gerade mal 60 Sekunden Extrazeit.



Vorsicht Strom: Trotz Getümmels solltet Ihr dem Energiezaun nicht zu nahe kommen.

Expendable



Ein weiteres Mal setzen wehrhafte Aliens dem menschlichen Trieb zur Kolonisierung rohstoffreicher Trabanten und erdähnlicher Planeten ein Ende. Im Jahre 2463 AD radirt die außerirdische Rasse der Charva Siedlerpopulationen auf diversen Welten aus, sei es durch gewöhnlichen Mord oder die Verwertung der armen Kreaturen als proteinreiche Mahlzeit. Zum Glück hat die Regierung vorgesorgt und in geheimen Labors mittels Genmanipulation echte Killermaschinen gezüchtet: Diese "Space Marines" kommen regelmäßig bei brisanten Aufträgen zum selbstmörderischen Einsatz. Ihr schlüpft nun in die Rolle eines solchen biotechnisch optimierten Soldaten, um ohne Skrupel, dafür mit umso mehr Feuerkraft die Invasoren zu beseitigen und nebenbei noch ein paar versprengte Menschen zu retten. Auf sechs unterschiedlichen Planeten stürzt Ihr Euch 21 ausladende Level lang ins Kampfgetümmel: mal ballert Ihr Euch durch die Straßen einer postapokalyptischen



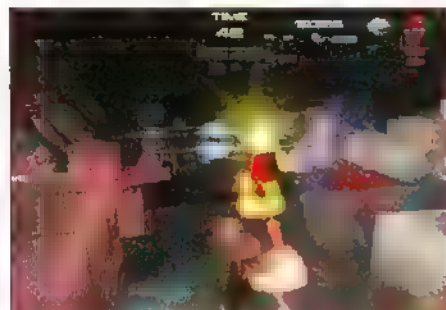
Technowelt, mal schlägt Ihr Euch durch die Pampa eines öden Planetoiden. Unzählige Power-Ups und Waffen pflastern dabei Euren Weg. Vom Medi-Kit über Extraleben, Schild und Zeithoni bis zu Plasmagewehren, Lenk raketen, Flammenwerfern und Dynamitstangen gibt es reichlich Items, die Euer Leben verlängern. Und nach diesem trachten Eurem Marine nicht nur Androiden-Horden, sondern auch mech-artige Ungetümme, bissige Robo-Hunde, massige Geschütztürme und wildfeuerndes Flaggerät. Auch Sprengfallen, Minen oder Laserbarrieren, die durch Auffinden einer Key-Card oder Betätigung eines Hebels beseitigt werden müssen, behindern das Fortkommen. Einige Passagen der bis auf wenige Sackgassen gradlinigen Level lassen sich nur durch die Zerstörung mehrerer Generatoren öffnen. Ab und zu sorgen gar die Aliens selbst in kurzen, in Spielgrafik gehaltenen Zwischensequenzen für die Freisprengung neuer Bereiche. Am Ende jeder Spielstufe steht ein hochgerüsteter Endgegner, nach dessen Überwindung Ihr Euren Fortschritt speichert. Trotz geringerer Letalität und der acht Continues, die Ihr dem leichtesten der drei Schwierigkeitsgrade zu verdanken habt, gestaltet sich das Erreichen höherer Level schwierig. Schuld daran sind weder der simple Spielablauf noch die mageren Rätsel, sondern einzig und allein die überbordende Masse an Gegnern.



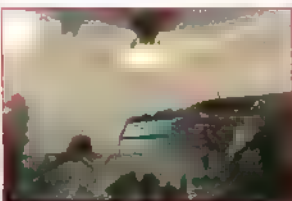
Bitter nötig: Beim Kampf mit den schwer gepanzerten Endgegnern tauchen stets frische Power-Ups auf.

Zudem könnt Ihr, im Gegensatz zur Playstation-Ballerorgie „Apocalypse“, nur den Marine steuern – eine gesonderte Ausrichtung der Waffe ist nicht möglich. So bleibt Euch nur der dauerhafte Druck auf den „Strafe“-Button, um trotz Seitenbewegung die Alienmeute vor Euch auf's Korn zu nehmen. Auch einige verwirrende Kamerawechsel geben Anlaß zur Kritik. Dafür gibt's grafisch nichts auszusetzen: Ein effektvolles und farbenfrohes Feuerwerk erhellt die detaillierten Landschaften, transparente Rauchschwaden und umherfliegende Androidenbrocken künden vom Exitus der Feinde. Dabei werdet Ihr selbst im größten Bildschirmchaos und beim Zweispieler-Gemetzel vor unschönem Ruckeln verschont. Anhänger belangloser Action sind mit „Expendable“ gut bedient, auch wenn sie in höheren Spielstufen an Hektik und Gegnerdominanz verzweifeln werden. sf

Muster von Mowin, Tel. 0821/3490226

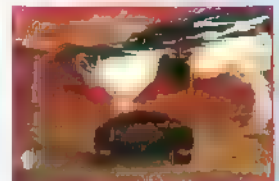


In einigen kurzen Abschnitten wird von isometrischer in "Tomb Raider"-Perspektive umgeschaltet.



Einige Cutscenes lockern das Geschehen auf und gönnen Euch eine kurze Pause. Hier radieren die Aliens gerade ein Gebäude der Kolonisten aus.

Entwickler Imagineer setzt mit „Expendable“ bereits zum dritten Mal einen originalen PC-Titel auf den Dreamcast um. Das Action-Motorradrennen „Redline Racer“ wurde ursprünglich von Criterion Studios entwickelt, „Expendable“ stammt dagegen (wie schon das Ballerspektakel „Incoming“) von der englischen Firma Rage.



Im Gegensatz zu „Expendable“ kommt die „Incoming“-Grafik manchmal kräftig ins Ruckeln.

Mit einer Konvertierung des Japana-Actionraser „Midnight GT“ wollen die Briten ihr Dreamcast-Engagement weiter ausbauen.



„Midnight GT“ wird wohl ohne die legendären Rage-Explosionen auskommen müssen.

SPIELSPASS

X

73%



IMAGINEER
SYSTEM
DREAMCAST
BRD-RELEASE
4. QUARTAL

Endloses Ballern ohne Tiefgang: Actionfreunde genießen trotz Hakeisteuerung das grafisch opulente Spektakel.

AS 12

Muster von Mowin, Tel. 0821/3490226



Da kracht's im Gebäck: Doubleteam-Moves (hier "Double Neckbreaker") führt Ihr mit einfachen Feuerknopfkombinationen aus (z.B. A+B).

Giant Gram

Daß die "Virtua Fighter"-Recken selbst einen Ausflug in den Wrestling-Ring nicht scheuen, bewiesen sie bereits im Vorgänger "All Japan Pro Wrestling featuring Virtua" für den Saturn (MAN!AC 2/98). In "Giant Gram: All Japan Pro Wrestling 2 in Nippon Budokan" stehen Wolf Hawkfield, Jeffrey McWild und Ninja Kagamaru nicht nur zwölf japanischen Wrestling-Größen wie Vader, Giant Baba und Hiroshi Hase gegenüber, sondern auch vier geheimen Kämpfern. Diese praktizieren nicht nur traditionelles Wrestling, sondern überraschen auch mit außergewöhnlichen Kampfstile wie Shootfighting à la "Ultimate Fighting Champion" Royce Gracie. Um den Namen des Spiels komplett aufzuschlüsseln sei erwähnt, daß es sich bei "Giant Gram" um den gefürchteten Knock-

outmove des geheimen Catchers Tiger handelt.

Neben Arcade- und Tournament-Modus steht vor allem der Wrestler-Editor im Mittelpunkt der rabiaten Keilerei: Nachdem Ihr Name und die Konstitution festgelegt habt, beginnt Ihr mit wenigen Standard-Moves Eure Karriere: Im dazugehörigen Trainings-Modus nehmt Ihr Euch einen der vorgegebenen Helden als Tutor und lernt in wiederholten Freundschaftskämpfen einige seiner Manöver. Auch Eure Eigenschaften (u.a. Kraft und Technik) werden von den Trainingsrunden beeinflusst. Per VMS speichert Ihr nicht nur Euren Schützling, sondern erspielt geheime Klamotten und Tattoos.



Die blitzschnellen Shadowcombos könnt Ihr nicht kontern



Finishing-Move: Vaders fatalem Moonsault folgt automatisch der Pin.



Anschließende Nasenoperation empfohlen: Der Faceslam tut schon beim Zuschauen weh.



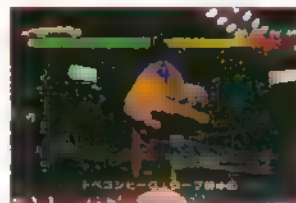
Röntgenblick für "Critical Hits": Ist ein Arm oder Bein zu 100% gebrochen, folgt auf einen Hebelgriff sofort die Aufgabe.



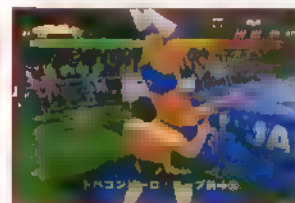
Bei den Link-Moves verbinden zwei Wrestler ihre Manöver – wie hier Bodyslam mit anschließendem Bodypress.



Wie im Vorgänger rückt Ihr dem Feind mit Wurf, Schlag und Griff auf den Pelz, die sich nach dem Schere/Stein/Papier-Prinzip auskontern. "Giant Gram" unterscheidet dabei Griffe von vorne, hinten und der Seite, im Clinch dürft Ihr auch zwischen den verschiedenen Positionen wechseln. Die Tastenkombinationen für Combos, Reversals, Shadow-, Double-



Salto nach draußen: Um auf den Feind im Abseits zu springen, müßt Ihr ganz nah am Sell stehen.



team- und Super-Moves („Hot“-Energie nötig) sind einfach gehalten, denn es kommt auf das Timing an.

Im Gegensatz zu actionorientierten Wrestlingspielen wie "WCW/NWO Revenge" gleicht "Giant Gram" einer Ringersimulation: Spektakuläre Reversalserien bringen die Spannung auf den Siedepunkt, die unterschiedlichen Kampfstile der Gegner erfordern eine angepasste Kampftaktik. Auch grafisch erwartet Euch mit Röntgenblick, Action-Kamera und Shadow-FX ein Feuerwerk: In keinem anderen Wrestlingspiel wirken Eure Schützlinge so real wie in "Giant Gram", oe

86%



SEGA
SYSTEM
DREAMCAST
BRD - RELEASE
2000

**Taktik siegt über Kraft:
Brillantes Vierspieler-Catchen
mit Wrestler-Editor sowie
massenhaft Moves und Combos.**



Zwei gegen einen: Im „Dramatic Battle“-Modus tretet Ihr zusammen mit einem CPU-Kumpelen zum Turnier an.

Street Fighter Zero 3

DC Auch auf dem Dreamcast seid Ihr vor Capcoms Straßenkämpfer-Clique nicht sicher: Im Gegensatz zur PlayStation-Version (MANIAC 6/99) verstecken sich hinter dem Zusatz "Saikyo-Ryu Dojo" ein paar kleine, aber feine Verbesserungen. Wie im Automaten vorbild stehen 33 bewährte Schläger zur Auswahl bereit, die mit Hieben und Tritten in drei Härteklassen auf den Feind einprügeln. Vor dem Kampf wählt Ihr einen von drei Kampfstile (Manöversortiment). Statt auf der Pocket Station trainiert Ihr die Eigenschaften Eurer Helden nun im "World Tour"-Modus per Duell und sammelt (Erfahrungs-) Punkte für die jeweiligen Kampfstile. Via Level-Up verbessert Ihr Eure Eigenschaften wie Kraft und Schnelligkeit und gelangt so an neue Kampfkünste wie den "Zero Counter Plus"-Konter. Neben dem Team Battle und dem umfangreichen Trainings-Modus sticht die "Dramatic Battle"-Variante in's Auge, in der Ihr entweder mit einem CPU-Kollegen gemeinsam zum Turnier antretet oder Euch in bester "International Karate"-Manier zu dritt gegenseitig vermöhelt! Hinzu kommt das Internet-Feature – Kämpfer aus aller Welt warten auf eine Abreibung. Mit dem Dreispieler- und Rollenspiel-Modus setzt Capcom noch eins drauf und verwandelt die ohnehin ausgereifte Keilerei in eine wüste Mehrspielerschlacht: Leider ist das Bildschirmerschütternde Special-Inferno nicht RGB-kompatibel. *oe*

SPIELSPASS 91%

HERSTELLER
CAPCOM

SYSTEM
DREAMCAST

BRD-RELEASE
NICHT BEKANNT

Nach wie vor ein Meisterwerk: Straßenkämpfer-Update mit motivierendem RPG- und actiongeladenem Dreispieler-Modus.



Die sechs Kurse sind über alle Kontinente verteilt: In Ägypten rast Ihr auf staubigen Pisten vorbei an den Pharaonengräbern.

Buggy Heat

DC Überrollhügel, Monsterreifen mit gewaltigem Profil und enorme Bodenfreiheit: Das ist der Stoff, aus dem Offroad-Träume geschnitzt sind. „Buggy Heat“, der neueste Dreamcast-Renner, lockt mit sieben staubigen Pisten und acht geländetauglichen PS-Boliden, die alle über unterschiedliche Fahreigenschaften verfügen. Egal ob stilechter Strand-Buggy oder Militär-Jeep, zu Beginn werdet Ihr erstmal an Euren Steuerkünsten zweifeln: Ständige Dreher um die eigene Achse sowie unkontrollierbares Schlittern auf vereister Strecke führen schnell zu Frust. Bis Ihr mit den teils hochsensiblen Offroadern sicher über die Strecken heizen könnt, vergehen einige virtuelle Trainingsstunden – am besten in der Übungsarena oder im Time-Attack-Modus. Habt Ihr Euch schließlich an die Steuerung gewöhnt, dürft Ihr Euer Können in einer Meisterschaft gegen sieben weitere Fahrer beweisen. Die drei wählbaren Schwierigkeitsgrade bestimmen gleichzeitig die Anzahl der zu absolvierenden Kurse; in der schwersten Stufe müßt Ihr alle sechs Strecken hintereinander bewältigen. Vor jeder Fahrt dürft Ihr Euren Boliden in der Garage den Streckenverhältnissen anpassen und u.a. Federung, Bremskraft sowie Übersetzung individuell einstellen. Beendet Ihr den Expert-Mode als Zweiter oder Dritter, erhaltet Ihr eine neue

Lackierung für Euer Gefährt: werdet Ihr Erster, schaltet Ihr den Bonuswagen frei. Wollt Ihr Euch mit einem Kumpel messen, steht der Zweispieler-Modus parat, in dem Ihr leider ohne zusätzliche Gegner unterwegs seid. „Buggy Heat“ beeindruckt auf den ersten Blick mit reizvoller Optik: Detaillierte Boliden und flüssiges Scrolling ohne den geringsten Ruckler – selbst bei acht Wagen gleichzeitig – begeistern nicht nur Technik-Freaks. Leider ist nicht alles Gold, was glänzt: Das teilweise nicht nachvollziehbare Fahrverhalten und die oft unfair agierenden Gegner lassen Euch das Pad manchmal am liebsten in die Ecke feuern. Auch die sechs hübsch designten Strecken sind auf Dauer zu wenig. Primitive Staubwolken, die wie Grafikfehler aussehen, trüben die ansonsten fehlerlose Optik. *os*



Stillecht: Mit dem Bonus-Car "Beetzebub" geht's mitten rein in das aufziehende Unwetter.



Im flüssigen Zweispieler-Modus duelliert Ihr Euch entweder mit einem Mitspieler oder einem CPU-gesteuerten Wagen

Neben "Buggy Heat" veröffentlichte CRI für den Dreamcast bereits die Flugsimulation "Aero Dancing". Für alle, die das Spiel nicht kennen, packte der Hersteller einen Demo-Film auf die „Buggy Heat“-Disc. Im Options-Menü findet Ihr den Trailer unter dem Punkt "Preview".



"Aero Dancing" erscheint im September über Crave als "Aero Wings" in Deutschland

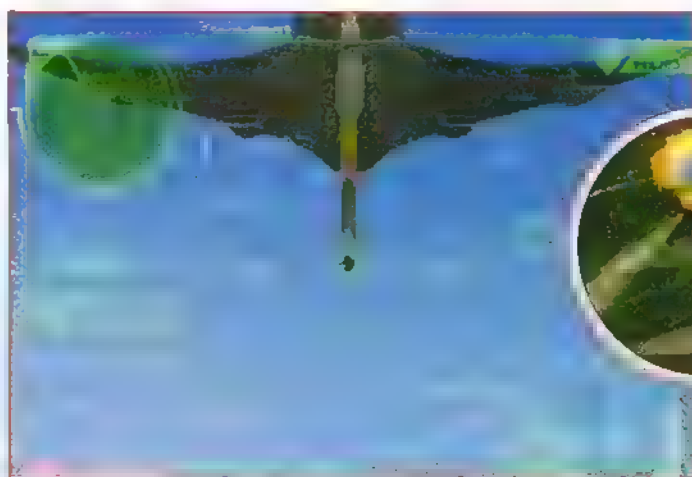
SPIELSPASS 75%

HERSTELLER
CRI

SYSTEM
DREAMCAST

BRD-RELEASE
NICHT BEKANNT

Über Stock und Stein: Optisch eindrucksvoller Offroad-Renner mit wenig Strecken und gewöhnungsbedürftiger Steuerung.



Manöver für Profis: Beim Tanken in der Luft weist Euch die HUD-Anflughilfe den Kurs zum Tankschlauch.



Bombenstimmung im Kommandobunker: Mit Euren Tomahawk-Raketen knackt Ihr die Festung mit einem Knopfdruck.

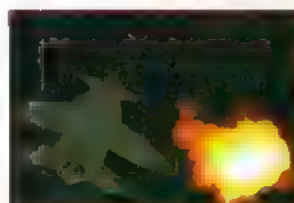
Ace Combat 3

PS Namcos Luftkämpfe gegen in die dritte Runde: Zwei Jahre nach dem hervorragenden zweiten Teil (MANIAC 8/97)

wartet die Welt erneut auf einen furchtlosen Himmelsritter, der uns vor finsternen Terroristen und bössartigen Verschwörungen rettet.

Im Vergleich zu den Vorgängern hat sich Namco um eine umfangreiche Rahmen-story (in Japanisch) bemüht, die durch Eure (Mits-) Erfolge verschiedene Handlungswege einschlägt. An einigen Stellen dürft Ihr Euch auch zwischen mehreren Pfaden entscheiden, indem Ihr Euch in einer kurzen Flugsequenz an einen von zwei verbündeten Jägern hängt oder per Vermutung einen Verräter aus Eurem Geschwader erledigt. Zwischendurch halten Euch FMV-Animesequenzen und Animationen über alle politischen Geschehnisse auf dem Laufenden: Erfolgreiche Piloten beginnen ihre Karriere in der nationalen Luftwaffe und arbeiten sich über mehrere Organisationen bis

zum Nato-ähnlichen Oberkommando vor. Trotz des verzweigten Handlungsstrangs steht immer nur eine Mission zur Wahl: Im Gegensatz zu den Konversationen sind alle Menüs und Anzeigen in



Flugshow mit Technobeats: Im "Replay" verfolgt Ihr Eure letzten zwei bis drei Abschlüsse aus spektakulären Perspektiven.

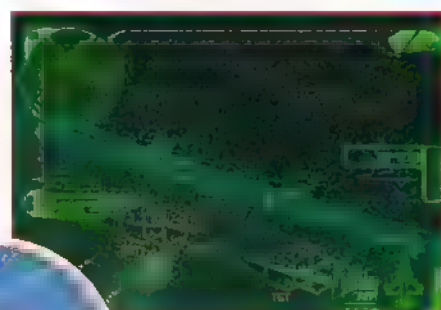


Englisch, die einführende Computer-animation läßt an Eurem Missionsziel keinen Zweifel. Anschließend wählt Ihr aus mehreren Fliegern Euren Lieblingsjäger und bestückt ihn mit verschiedenen Bordkanonen (Vulkan, Laser und MG) sowie Raketensystemen wie Zwilling-, Boden- und Wärmeraketen. Bei Spezialmissionen wie dem Kampf im All wird Euch ein besonderer Flieger zur Verfügung gestellt.

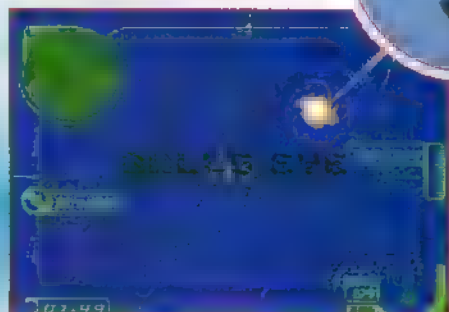
drein dürft Ihr alle technischen Manöver wie Start, Landung und Auftanken in der Luft via Autopilot überspringen. Mit den Ausflügen in jeden Winkel der Erde bei allen denkbaren Wetterverhältnissen ist grafische wie spielerische Abwechslung der große Trumpf von "Ace Combat 3": Ihr eskortiert hohe Persönlichkeiten, jagt im Tiefflug durch Canyons und säubert für einen Zeppelin eine Großstadt von drohenden Geschütztürmen. Auf dem Meer nehmt Ihr schwer bewaffnete Kriegsschiffe aufs Korn, in der Luft duelliert Ihr Euch mit ausgeschlafenen Kamikazepiloten, die Ihr oft nur mit dem Bord-MG erwischt. Eure Schnelligkeit beweist Ihr im Kampf gegen eine startende Rakete, für zusätzliche Überraschungen sorgen die eingeblendeten Funksprüche samt Radar-Update. Dabei



Beschützt den Prototypen: Auch Eskortmissionen zählen zu Euren Aufgaben.



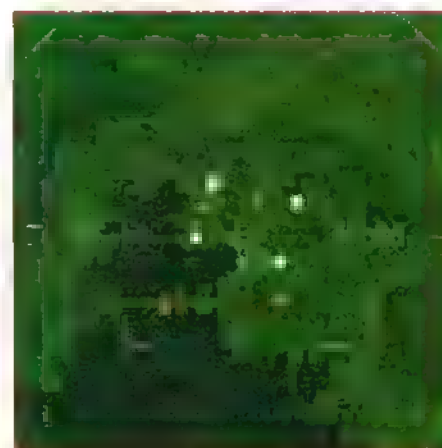
Kriegsschiffe empfangen Euch mit wüstem Flak- und Raketenfeuer



Mit Mach 2 am Rande der Atmosphäre: Nur in ausgesuchten Missionen dürft Ihr in's All vordringen.



Einsteigerfreundlich: Bei Start- und Landemanövern dürft Ihr per Start-Taste den Autopiloten einschalten.



Überblick per Bordradar: Die roten Punkte markieren die Primärziele, die weißen unwichtige Geschütze und Flieger.

SOON COMING



informieren Euch die HUD-Anzeigen sowie der Zoom-Radar mit Übersichtskarte immer über Position, Kurs und Feinde im nahen Umkreis. Nach siegreichem Kampf zeigen Euch Abschlußstatistik und Karte Treffer und Flugroute, die abschließende Gesamtnote öffnet routinier-ten Fliegern geheime Missionen. "Ace Combat 3" fasziniert mit blitz-schnellen Luftkämpfen und cleveren Gegnern, die Euren Raketen geschickt ausweichen und Euch auch mal in einen Hinterhalt locken. Die abwechslungs-reichen Missionen mit überraschenden Wendungen garantieren viele nervenauf-reibende Nächte. Ein Dualshock-Pad ist jedoch Pflicht, mit Sonys Flugstick fühlt Ihr Euch gar wie im Cockpit. Die hochauflösende 3D-Grafik überzeugt mit detailreichen Landschaften, interes-santen Gebäuden und wüstem Schneesturm sowie Blendeffekten hoch in der Luft. Nur der Sound wirkt unecht: Die treibenden Techno- und Ambientbeats sorgen zwar für futuristische Stimmung, das Dröhnen der gegnerischen Flieger hört Ihr jedoch erst kurz vor der Kollision – in Eurem nahezu schalldich-ten Cockpit kommt Ihr Euch gelegentlich etwas abgeschottet vor. Dafür entschädi-gen die rasanten Replay-Studien nach je-der Mission, die Eure letzten Abschlüsse aus heroischen Perspektiven präsentie-ren, oe



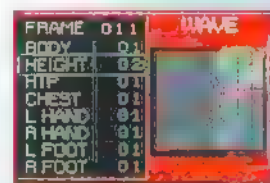
Capoeira ganz nah: Im Kameramenu dürft Ihr jedem Manöver eine eigene Kameraperspektive oder -fahrt auf den Leib schneiden.

Fighter Maker

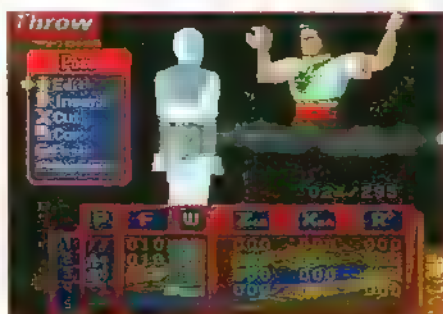
Wer schon immer eine selte-ne Kampfsportart in einem Videospiel sehen wollte oder gar selbst einen eigenen Kung-Fu-Stil (z.B. "Die Teufelspranke des Grauens") entwickeln möchte, sollte sich ASCII's "Fighter Maker" genauer ansehen: Neben dem Prügelspiel-typischen Turnier-Modus mit 19 Kämpfern und Attacken in drei Höhen findet Ihr im Hauptmenü einen ausführlichen Kämpfereditor, mit dem Ihr einem der anonymen Helden Name sowie Profil auf den Leib schneidet und anschließend Eure eigenen Moves entwickelt. Von der Grundstellung über die Specials bis zur Siegespose dürft Ihr alle Bewegungs-abläufe bearbeiten, bei Würfen müßt Ihr obendrein die Fluganimation des Gegners festlegen. Hierfür fixiert Ihr mehrere Posen, und die CPU errechnet die Bewe-gungsabläufe dazwischen. Dabei dürft Ihr Euren Streiter auch seitlich bewegen (für Ausfallschritte) und ihm jedes ein-zelne Gelenk verbiegen: Ihr könnt den Feind wie ein Tau zusammenknuten, ihn an den Familienjuwelen durch die Arena zerren oder auf ihm im Kreis reiten. Hinzu kommen Move-spezifische Einstellungen für den Energieverlust des Kontrahenten in den verschiedenen Posen, die Geschwindigkeit der Ausführ-ung sowie die erforderliche Tasten-kombination. Für die Entwicklung eines nützlichen Schlags müßt Ihr mit

zwei oder mehr Stunden rechnen, je nach Komplexität des Manövers. Euren erstellten Kämpfer speichert Ihr auf Memory Card und überrascht die Kumpels bei der nächsten Spielesession mit ausgefallenen Moves: Besitzen auch diese "Fighter Maker", motiviert das Entwickeln und Duellieren beinahe end-loß, denn ein perfekter Kämpfer existiert nicht und gegen jeden Superschlag fin-det sich auch eine Konterattacke. Allein gegen die CPU-Schläger ist die Keilerei ziemlich fade: Hintergründe und Sound sind minimalistisch, das Kampfsystem wegen des offenen Spielkonzepts simpel (es gibt nicht mal Supermoves). Special-FX entdeckt Ihr nur selten, die Präsen-tation ist lasch: Der Name Eures Kämp-fers wird nicht eingeblendet. Zwischen-sowie VS-Bilder fehlen und FMV-Sequenzen gibt's auch nicht, oe

Damit die Animationen Eurer selbstgebastelten Moves nicht allzu starr wirken, könnt Ihr die Bewegungen Eures Helden "abrunden": Im "Wave"-Menü (Bild unten) legt Ihr bei der Animation zwischen Euren Fixposen für jedes Körperteil eine ei-gene Kurve fest, nach der sich z.B. der Arm vom Knie zum Kopf bewe-gen soll.



84%



Der Spagatkick des MANIAC-Do: Mit dem Move-Editor entwickelt Ihr Eure individuelle Kampftechnik.



67%

Da knirscht das Gebiß: Mit seinen blitzschnellen Kicks hält der Taekwondo-Kämpfer seine Gegner aus Distanz.

VERSTÄRKUNG GESUCHT

Der **Cybermedia Verlag** fahndet nach
kompetenten Mitarbeitern:

Für aktuelle und geplante Publikationen im Bereich Videospiele brauchen wir Konsolen-Experten, die mit uns ins nächste Jahrtausend zocken. Wir bieten ein angenehmes Arbeitsklima in einem jungen, unkonventionellen Team, eine leistungsorientierte Bezahlung bei guten Aufstiegschancen und die Nähe zur Bayern-Metropole München.
Im einzelnen suchen wir:

Redakteure/innen zur Festanstellung

Dank jahrelanger Spieleleidenschaft kennen Sie sich hervorragend mit Konsolen aus. Sie sind von den Next-Generation-Systemen fasziniert, wissen aber auch das Colecovision in den geschichtlichen Ablauf einzuordnen. Sie können sich gut ausdrücken, haben ein sicheres Auftreten und sind kommunikationsfreudig.

Sie beherrschen die englische Sprache und sind technisch versiert. Als Mitarbeiter der Cybermedia GmbH besuchen Sie wichtige Spielermessen in In- und Ausland, pflegen Kontakte zu den Entscheidungsträgern der Branche und arbeiten weitgehend selbständig.

Hundertprozentige Zuverlässigkeit und Belastbarkeit setzen wir voraus.

freie Mitarbeiter

Idealerweise wohnen Sie im Umkreis von Augsburg/Mering und verfügen über genügend Freizeit, um mit Ihrem Videospiele-Hobby ein paar Mark dazu zu verdienen.

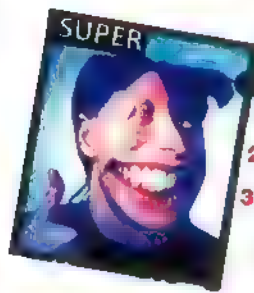
Sie beschäftigen sich seit etlichen Jahren mit Videospiele und halten sich durch Fachmagazine und Internet auf dem Laufenden. Sie können sich gut ausdrücken, arbeiten zuverlässig und sind mindestens 18 Jahre alt. Gesucht werden Mitarbeiter insbesondere für die Bereiche Spieletips und Spieletests.

Ihre Bewerbung mit Lebenslauf, Zeugnissen, Lichtbild
und aussagefähigem Probeartikel (u.a. ein Spieletest) senden Sie bitte an:

CYBERMEDIA GMBH • PERSONALABTEILUNG • WALLBERGSTRASSE 10 • 86415 MERING

VIDEOSPIEL-KRITIK

So werten die Experten



MARTIN SPIELT:

1. Croc 2
PLAYSTATION
2. World Driver
Championship NINTENDO 64
3. Super Mario Deluxe
GAME BOY COLOR



OLLI SPIELT:

1. V-Rally 2
PLAYSTATION
2. Driver
PLAYSTATION
3. Silent Hill
PLAYSTATION



THOMAS SPIELT:

1. Dino Crisis
PLAYSTATION
2. V-Rally 2
PLAYSTATION
3. Driver PLAYSTATION

STEPHAN SPIELT:

1. Dino Crisis
PLAYSTATION
2. Bust a Move 4
GAME BOY COLOR
3. House of the Dead 2
DREAMCAST



NA JA



ULRICH SPIELT:

1. V-Rally 2
PLAYSTATION
2. Syphon Filter
PLAYSTATION
3. Ape Escape
PLAYSTATION



GEHT SO

OLLI E. SPIELT:

1. Giant Gram Wrestling
DREAMCAST
2. Front Mission 2
PLAYSTATION
3. Touken Retouden
WONDERSWAN



Nur Spiele mit einer Spielspaß-Traumnote von 85% oder mehr erhalten diese Auszeichnung.

Test & Kritik

MANIACs sind von Geburt an scharf auf jedes Demo und jede Vorabversion. Getestet werden jedoch nur jene Module und CDs, die uns in einer „finalen“ Version vorliegen, alle Spielelemente sowie endgültige Grafik- und Sounddaten enthalten. Vorab-Module oder -CDs wandern in den Aktuell- oder News-Teil, wo sie wertneutral vorgestellt werden. Wehe jedoch, wenn das Spiel testbar ist: Ein Profi mit mindestens zehnjähriger Spielerfahrung reißt sich's unter den Nagel, forscht nach Spielwitz, Grafik und Sound, vergleicht den Titel mit Konkurrenzprodukten und fällt schließlich sein gnadenloses Urteil. Das könnt Ihr im Meinungskasten nachlesen, während im Hauptteil des Tests das Spiel neutral beschrieben wird. Offizielle PAL-Neuer-

scheinungen findet Ihr unter „Spiele-Tests“, US- und Japan-Importe werden wiederum unter „Sony Dimension“, „Dreamcast Domain“ oder „Nintendo Nation“ besprochen.

Wertung & Prozente

Die Meinung des Testers spiegelt sich in der Wertung wieder. Dennoch bestimmt kein Tester im Alleingang über Gedeih und Verderb eines Spiels. Mehrere Redakteure nehmen eine Neuerscheinung unter die Lupe und diskutieren die Wertungen bis auf das letzte Pünktchen aus. Unter **Grafik** werden Darstellung und Animation aller Sprites und Effekte sowie der Hintergründe bewertet. Quantität, Qualität und technische Realisation

spielen eine Rolle: Gibt's im neuen Jump'n'Run der Firma Nichigutsu nur eine Spielfigur, die vor zweifarbiger Klotzkulisse hin- und herruckelt, riecht das verdächtig nach einer Wertung von 10 bis 15 Prozent. Bietet Euch hingegen das neue Spiel von Giga-Games 92 unterschiedliche Welten mit präzise simulierten Tag- und Nachteffekten, absolut flüssige Animationen und 128 Polygon-Monster, lassen wir uns zu einer Grafikwertung von über 90% hinreißen. Intros und Zwischensequenzen werden berücksichtigt, verschieben die Grafikwertung aber nur um wenige Punkte nach oben. Beim **Sound** sieht's ähnlich aus: Musik und Effekte werden auf Vielfalt, Originalität und Qualität abgehört. Unterstützt die Musikbegleitung die Atmosphäre des Spiels oder ist das nervige Gedudel eine Beleidigung für jeden Billiglautsprecher? Sprachausgabe, Soundtrack und stilvolle Jingles schlagen ebenfalls zu Buche. Grafik und Sound sind wichtig, doch entscheidend für Euch ist die **Spielspaß-Wertung**. Sie

faßt alle spielerischen und technischen Aspekte zusammen: Aufbau der Levels, Steuerung und Flexibilität der Spielfigur, Abwechslungsreichtum, Gefahren, Gags und Rätsel, Dramaturgie, Atmosphäre und Komplexität. Kurz: Macht's Spaß, dem Obermottz eins überzubraten, kehrt Ihr auch nach Monaten noch gern zum Spiel zurück, fordern Euch Rätsel, Feinde und Hindernisse bis zum letzten? Wichtig ist, wie schnell Ihr ins Spiel reinkommt und wie lange Ihr (freiwillig) drinbleibt.



Den besten und am schnellsten erwarteten Spielen spendieren wir einen mächtigen XXL-Test mit Zusatzinformationen. Auf mindestens drei Seiten wird der meist „It's a MANIAC“-prämierte Titel vorgestellt. Dazu Tips und Taktiken aus erster Hand, eine Vergleichstabelle oder ein Interview.

Dieses Spiel kann mit einem analogen Controller wie einer Spezialmaus, einem Flugstick, einem Lenkrad oder dem MoGoon gespielt werden.

Das Spiel erscheint auf einer oder mehreren CDs oder wird als Modul ausgeliefert. 1MBit = 1.024 KBit (8 Bit = 1 Byte)

Die Bildschirmtexen und/oder die Sprache wurde ins Deutsche übersetzt.

Dieses Spiel unterstützt einen Surround-Decoder oder verblüfft durch Q-Sound-Effekte.

Der Spielstand wird auf Memory Card (bzw. auf Batterie oder als Passwort) gesichert.

Dieses Spiel unterstützt ein Rumble-Pak (N64) bzw. ein Dualshock-Joypad (Sony).

Dieses Spiel enthält einen Zweispieler-Simultan-Modus oder läßt gleich mehrere Spieler via Multiplayer-Adapter an den Start.

SPIELSPAß 88%

64

16

MANIAC

HERSTELLER
CYBERMEDIA

SYSTEM
XK MAGA

ZIRKA - PREIS
5,90 MARK

GRAFIK SOUND
91% 58%

Nervenzereetzendes 3D-Adventure mit überragender Cyber-Optik und kargem Techno-Soundtrack. Hart, aber gut.

Die MANIAC-Altersempfehlung berücksichtigt Thematik und Komplexität eines Spiels.

Zahn der Zeit

Obwohl wir unsere Spielspaßwertung als „absolut“ verstehen (ein 90-Prozent-Spiel ist auch im Jahr 2.000 noch einen Ausflug wert), gibt es Titel, die im Lauf der Zeit an Reiz verlieren. Die rasende Folge der Sportspiel-Updates („FIFA Soccer“, „NHL“ & Co.) und die schnelle Entwicklung im 3D-Bereich führt zu Abwertungen. Trudelt z.B. die letzte Umsetzung eines älteren Spiels erst 18 Monate nach unserem Import-Test offiziell in Deutschland ein, hat es bis dahin oft schon ein paar Spielspaß-Punkte verloren.

G-Police 2: Weapons of Justice



Nachdem die Waffenautomatik der Lenkrakete ihr Ziel in's Visier genommen hat, geht alles wie von selbst: Das letzte Stündchen für den feindlichen Raumjäger hat geschlagen.



Knapp zwei Wochen ist es her, daß das letzte große Schlachtschiff von Nanosoft zerstört wurde, und der Krieg der Konzerne endlich ein Ende gefunden hatte. Dennoch war es für die ausgedünnten Polizeieinheiten von Callisto zu früh für Freudentänze und die Planung eines ausgedehnten Urlaubs auf der Erde. Während der massiven Kämpfe zwischen Regierung und machthungrigen Gesellschaften profitierten Gauner und Anarchisten vom Chaos in der Jupiterkolonie. Kriminelle Syndikate entstanden, die durch Schmuggel, Mord und Plünderung eine Unmenge Geld und Waffen anhäufte. Die G-Police war nicht mehr in der Lage, den marodierenden Banden Herr zu werden, zu viele gute Männer und wertvolle Ausrüstung hatten die wochenlangen Kämpfe gefordert. Doch die Unterstützung naht: Truppentransporter befinden sich bereits im Orbit des Planeten, gefüllt mit einer Armee Marines – hochmotivierten Elitesoldaten, die die Ordnung wieder herstellen sollen.



"G-Police 2: Weapons of Justice" knüpft nahtlos am knapp zwei Jahre alten Vorgänger an. Wieder schlüpft Ihr in

die Rolle des Polizisten Jeff Slater, der zusammen mit seinen Kollegen einen schier aussichtslosen Kampf gegen das Verbrechen führt. Neben dem aufreibenden Job gibt auch seine Heimat Callisto wenig Anlaß zu Frohsinn. Der Lebensraum der Jupiter-Kolonisten ist begrenzt: Düstere Straßenschluchten zwischen monströsen Wolkenkratzern, verlassene Erzminen und weitläufige Militärareale prägen das Bild. Die Menschen können nur dank der künstlichen Atmosphäre überleben, die in riesigen Generatoren erzeugt wird. Das dem unwirtlichen Planeten abgerungene Land wird deshalb von gigantischen Energiekuppeln umschlossen, die durch ein System von Tunneln in Verbindung stehen. Sonne ist für die bedauerlichen Bewohner ein Fremdwort, nur das künstliche Licht allgegenwärtiger Neon-Reklamen und Scheinwerfer erhellt die bedrückende Szenerie. Zumindest der rege Straßen- und Luftverkehr bringt Farbe in die Tristesse des Callisto-Alltags. Futuristische Privatwagen und Taxis brummen über die Highways, Frachterkonvois ziehen an der Skyline vorbei und fahrende wie fliegende Polizeieinheiten erhellen mit ihren Blaulichtern die Nacht.



Innerhalb weniger Sekunden überprüft Euer Scanner den Transporter nach illegalen Substanzen...



...und nicht viel länger dauert die Vernichtung der Schmuggler. Wieder ein paar Kriminelle weniger.

Auch Ihr, im Cockpit Eures Hightech-Helikopters Havoc Gunship, seid wieder auf Patrouille. 30 Missionen liegen vor Euch, in denen Ihr mit Waffengewalt das Recht verteidigt und der Kriminalität Einhalt gebietet. Zunächst sieht es so aus, als ob Ihr es nur mit einigen bewaffneten Banden zu tun habt, die regelmäßig Waffenlager ausräubern oder Politiker als Geiseln nehmen. Doch schon nach kurzer Zeit werdet Ihr feststellen, daß mit der Ankunft der Marines viel schlimmeres Unheil die Bewohner von



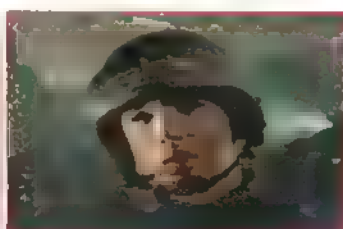
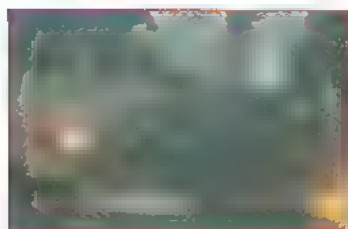
Callisto bedroht. Ähnlich schnell und überraschend wie die Handlung verändern sich auch die Aufgaben während den Missionen. Vor jedem Level erläutert ein kurzes Briefing zwar, wo es gerade brennt und was zu tun ist, über Funk werdet Ihr aber häufig umgeleitet oder mit einem neuen Auftrag konfrontiert. Nach einem kurzen Waffencheck steigt Ihr mit Eurem einfach zu bedienenden Hubschrauber in die Lüfte und fliegt der Reihe nach Wegpunkte an. Dort gilt es zumeist, Primär- und Sekundärwaffen zum Glühen zu bringen, um Feinden am Boden und in der Luft den Garaus zu machen. Mit Eurer Laserkanone beharkt Ihr Panzerfahrzeuge, Geschütztürme und vereinzelt sogar Infanteristen, hitzesuchende Raketen jagt

Psygnosis ist beim zweiten Teil von "G-Police" zum letzten Mal der Arbeitgeber von Wheelhaus. Das im englischen Strout behelmte Programmierstudio wurde samt und sonders von Acclaim übernommen. Zu verdanken haben wir den fähigen Spieleentwicklern neben dem ersten

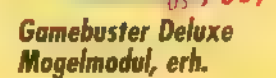
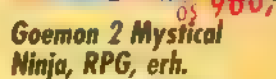
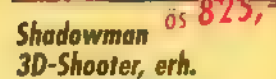
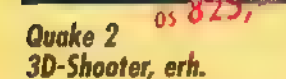
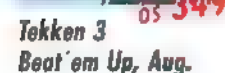
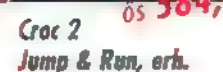
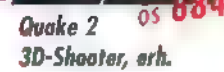
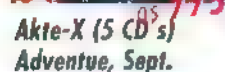
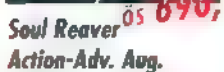


Ein letztes Werk für Psygnosis: Wheelhaus wechselt die Fronten.

"G-Police" auch das Piratenspektakel "Overboard" und die 3D-Action-Schlacht "Assault Rigs".



In den Full-Motion-Video-Sequenzen erfahrt Ihr die Vorgeschichte zum Chaos auf Callisto und verfolgt die Landung der Marines. Sequenzen zwischen den Missionen sind dagegen in Spielgrafik gehalten, um den Handlungsfluß nicht zu zerstören.



1080 Snowboarding
 All Star Baseball 2000
 Banjo Kazooie
 Beetle Adventure Racing
 Body Harvest
 California Speed
 Carmageddon 2 (Sapt.)
 Castlevania 64
 Command & Conquer III
 Crispin World
 Diddy Kong Racing
 Donkey Kong 64 incl. Exp. Pak (Okt.)
 Duke Hawk Zero Hour (Sapt.)
 Extreme G 2
 F 1 World Grand Prix 2
 FIFA 99
 F-Zero X
 Gex: Enter the Gecko
 Glover
 Goemon 2
 Golden Eye 007
 Hybrid Heaven (Sapt.)
 ISS Pro 98
 JetForce Gemini (Aug.)
 Looney Tunes
 Maria Party
 Micro Machines Turbo 64
 Mortal Kombot 4
 NASCAR Racing 99
 NBA Jam 99
 NBA Live 99
 NBA Pro 99
 NHL Breakaway 99
 NHL Pro 99 (Aug.)
 Penny Racers
 Quake 2 (Juni)
 Racing Simulation 2 (Sapt.)
 Rampage2
 Rayman 2 (Okt.)
 Roadster 64 (Sapt.)
 San Francisco Rush 2
 Shadowgate
 Shadowman (Aug)
 Smash Brothers (Aug)
 South Park
 Star Wars Episode I: Racer

660-	Star Wars Rogue Squadron	780,-
737-	Star Wars Shadow of Empire	660,-
660-	Superman	890,-
737-	Tonic Trouble (Sept.)	825,-
825-	Top Gear Overdrive	825,-
825-	Turak 2 deutsch	660,-
825-	Turak 2 engl.	737,-
737-	Twisted Edge Snowboarding	825,-
825-	Vigilante 8	825,-
825-	WWC vs. MWO Revenge	699,-
737-	WWF Attitude (Aug.)	825,-
660-	Zelda "Ocarina of Time"	650,-
890-	NINTENDO 64 ANGEBOTE	
825-	Buck Bumble	499,-
737-	Clayfighter 63 1/3	299,-
690-	Duke Nukem 64	499,-
737-	FIFA 98	499,-
660-	F 1 World Grand Prix	499,-
960-	Holy Moly Century	499,-
725-	Lamborghini 64	499,-
960-	Lylat Wars	499,-
783-	Mario Kart 64	499,-
1030-	NBA Courtside	349,-
737-	Quake 64	499,-
825-	Snowboard Kids	499,-
737-	V-Rally Edition 99	499,-
660-	Wipeout 64	399,-
712-	Zelda "Ocarina of Time"	650,-
825-	NINTENDO 64 ZUBEHÖR	
737-	4 MB Expansion Pak Original	482,-
825-	Game Boy Adapter	760,-
825-	Gamebuster Deluxe	765,-
935-	Joypad LX 4 transparent	390,-
825-	Joypad Nintendo in 7 Farben	399,-
935-	Joypadverlängerung	175,-
680-	Memory Card Original	249,-
960-	Nintendo 64 incl. Mario 64	1.790,-
960-	Nintendo 64 incl. Star Wars Racer	2.290,-
825-	Passport Adapter	599,-
825-	Rumble Pak incl. 4-fach MC LX4	384,-
1030-	Rumble Pak LX4 benötigt keine Batt.	175,-
825-	Rumble Pak original	299,-
895-	SUN Antennenkabel RF-Unt.	185,-
825-		
825-	Bitte beachten Sie auch unsere Zubehör Angebote	
737-	der Satellit!	
825-		

Händleranfragen erwünscht!
Listenpreise können abweichen!

Druckfehler, Preisänderungen & Irrtümer vorbehalten. Nicht defekte Artikel sind vom Umtausch ausgeschlossen.
Terminverschiebungen durch Hersteller vorbehalten.

Versandkosten incl. Nachnahmekosten ÖS 70,- innerhalb ganz Österreichs. (Dreamcast PAL Bestellungen Versandkostenfrei!) Ihre bis 16 Uhr bestellte Ware verlässt noch am gleichen Tag unser Haus. Beim Versenden von 3 lieferbaren Artikeln gleichzeitig, sogar PORTOFREI.

Stelzhamerstr. 9, 4600 Wels
Bestellhotline Mo-Fr 10-18h
www.virtuaworld.at

07242-57108

Dreamcast PAL

Hitachi SH4 200 MHZ
Yamaha Soundcard 64 bit 2 MB RAM
Power VR Second Generation GrafiX
Yamaha CD-Rom 12-fach Speed
16 MB-SDRAM Hauptspeicher
8 MB Video-RAM
56k Modem (kostenloser
Internetzugang)

**JETZT VORBESTELLEN
AB 23.09.99 ERHÄLTlich**

**Sega Dreamcast Grundgerät
incl. Joypad, 56k Modem,
Passport-CD, Demo-CD**

ÖS 3.490,-

VORBESTELLAKTION! bis 31. Aug. 99

**Sega Dreamcast Grundgerät incl. Joypad,
56k Modem, Passport-CD, Demo-CD
+ 1 Spiel Ihrer Wahl um nur **ÖS 3.990,-****

SONIC ADVENTURE

3D Jump & Run "Das

Beste!" ab 23.09.99 **ÖS 790,-**



METROPOLIS Street Racer

Racing Sim. mit Orig. Karossen!

ab 23.09.99 **ÖS 790,-**



HOUSE OF THE DEAD 2

3D-Shoot'em Up incl.

Lightgun ab 23.09.99 **ÖS 1050,-**



SEGA RALLY 2

Off-Road Raserei mit Edel-

optik! ab 23.09.99 **ÖS 790,-**



Bestellhotline

A

07242-57108

Jede Dreamcast-Bestellung (ab ÖS 500,- Warenwert)

**VERSANDKOSTENFREI & die ZUSTELLUNG Ihrer
"vorbestellten" Ware erfolgt am ERSCHEINUNGSTAG !!!**

VIRTUA FIGHTER 3TB

3D Edelprügler der Spitzen-

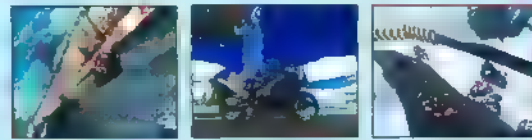
klasse! ab 23.09.99 **ös 670,-**



REDLINE RACER

Bike-Racing

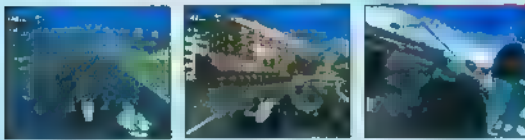
ab 23.09.99 **ös 790,-**



RACING SIMULATION 2

F1-Racing Simulation mit Orig.

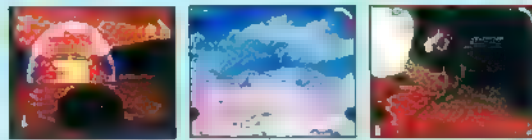
FIA-Lizenz! ab 23.09.99 **ös 790,-**



INCOMING

Action in der Luft und am

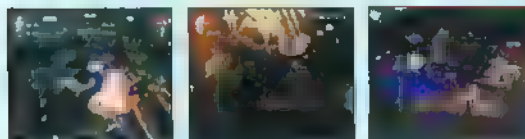
Boden! ab 23.09.99 **ös 670,-**



EXPANDABLE

Actionfeuerwerk ala Contra!

ab 23.09.99 **ös 670,-**



TOKIO HIGHWAY BATTLE

Freeway-Racing

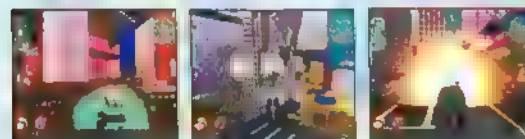
ab 23.09.99 **ös 790,-**



TOY COMMANDER

Action in der Spielzeugkiste!

ab 23.09.99 **ös 670,-**



AERO DANCING

Kunstflug Simulation (Traum-

optik!) ab 23.09.99 **ös 790,-**



Dreamcast Joypad

ös 390,-



Visual
Memory Unit

ös 390,-



Rumbling
Pak

ös 390,-



DC Keyboard

ös 390,-



Racing
Controller

ös 890,-

DREAMCAST GAMES

Aero Dancing	790,-
Buggy Heat (Okt.)	670,-
D 2 (Dez.)	670,-
Dynamite Cop (Okt.)	670,-
Expandable	670,-
Get Bass incl. Angel (Okt.)	1350,-
House of the Dead incl. Gun	1050,-
Incoming	670,-
Metropolis Street Racer	790,-
Monaco Grand Prix 2	790,-
NBA 2000 (Dez.)	670,-
Red Dog	670,-
Redline Racer	790,-
Sega Rally 2	790,-
Snowboarders (Nov.)	670,-
Sonic Adventure	790,-
Soul Calibur (Nov.)	670,-
Tokio Highway Battle Racing	790,-
Toy Commander	670,-
Uefa Striker	790,-
Virtua Fighter 3tb	670,-

DREAMCAST ZUBEHÖR

Arcade Joystick	690,-
Dreamcast incl. Joypad & DemoCD	3.490,-
Dreamcast Joypad	399,-
Keyboard	390,-
Lightgun	590,-
Racing Controller	890,-
Rumbling Pak	390,-
VMU Memory Card	390,-

Virtua World

Stelzhamerstr. 9, A-4600 Wels
Bestellhotline MO-FR 10-18h
www.virtuaworld.at

Dreamcast PAL Bestellungen ab ÖS 500,-
Warenwert Versandkostenfrei! Ihre bis 16 Uhr
bestellte Ware verlässt noch am gleichen Tag
unser Haus. Dreamcast Special!!! Ihre vorbestell-
ten Artikel erhalten Sie am
ERSCHEINUNGSTAG!!!

Druckfehler, Preisänderungen & Irrtümer
vorbehalten. Nicht defekte Artikel sind
vom Umtausch ausgeschlossen.
Terminverschiebungen durch Hersteller
vorbehalten.

Händleranfragen erwünscht!
Ladenpreise können abweichen!

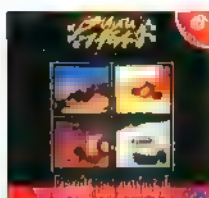
DREAMCAST™ JP/NTSC



* japanische Version
NTSC tauglicher Fernseher
wird benötigt!

Grundgerät incl. Joypad
Spannungswandler
& Monaco Grand Prix

ÖS 3.990,-*



Buggy Heat ÖS 948,-
Off-Road, erhöht.



Street Fighter Z3
erhält. ÖS 948,-



LMAP Baseball
Aug. ÖS 948,-



Toukon Retsuden 4
Wrestling ÖS 948,-



Marioneth Handler
Action ÖS 948,-



UnderCover ÖS 998,-
Action Adv., Okt.



Frame Gride ÖS 948,-
3D Shooter, Juli



Air Force Delta
Flight-Action ÖS 948,-

DREAMCAST GAMES

Aero Dancing 948,-
Air Force Delta 948,-
Bio Hazard C.V. (Winter) 1048,-
Blue Stinger 948,-
Buggy Heat 948,-
Carrier (Sommer) 948,-
Climax Lancers (Aug.) 948,-
Cool Boarders DC (Sommer) 948,-
D 2 (Nov.) 948,-
Dead or Alive 2 (Herbst) 948,-
Dynamite Deka 2 948,-
Digit. Horse Racing 948,-
Evolution 884,-
Espionage Agent (Sept.) 948,-
Expendable 948,-
Frame Gride 948,-
Get Boss incl. Angel 1690,-
Giant Gram 948,-
Godzilla 782,-
Gondam 948,-
Highway Battle (Juni) 948,-
House of the Dead 2 948,-
House of the Dead 2 + Gun Incoming 1490,-
July 948,-
King of Fighters 948,-
Lots Make Prof. Baseball 948,-
Maken X (Herbst) 948,-
Marvel vs. Capcom 948,-
Monaco Grand Prix 2 948,-
Pata Pies 948,-
Pen Pen Tricellon 948,-
Permanent Shogi III 948,-
Pop'n Music 948,-

Powerstone 948,-
Psychic Force 2012 948,-
Puyo Puyo 884,-
Rayman 2 (Aug.) 948,-
Real Sound 2 Incl. D2 Demo 884,-
Redline Racer 884,-
Seaman: Forbidden Pat n.b.
Sega Rally 2 690,-
Seventh Cross 884,-
Shokoku Battle 948,-
Shonmae (Okt.) n.b.
Sonic Adventures 690,-
Soul Calibur (Aug.) 948,-
Street Fighter Zero 3 948,-
Super Speed Racing 948,-
Tetris 4 690,-
Toukon Retsuden 4 948,-
Undercover (Herbst) 998,-
Virtua Fighter 3 1b 690,-
White Illumination 948,-
World Neverland Kingdom 948,-

DREAMCAST ZUBEHÖR

Dreamcast incl. Joypad & 220V-
Spannungswandler 3990,-
Arcade Stick 1054,-
Dreamcast Gun 738,-
Dreamcast Joypad 499,-
Dreamcast Lenkrad 1054,-
Joypad Verlängerung "SUN" 120,-
RGB-Kabel 249,-
Rumble Pak 480,-
S-VHS Kabel Orig. Sega 738,-
S-VHS Kabel "SUN" 299,-
VMS Memory Card 499,-

ZUBEHÖR PS/N64/DC

MEMORY CARD'S 15-1080 Block in 5 Farben!



ÖS 279,-
ÖS 419,-
ÖS 562,-

ÖS 284,-

ÖS 95,-

DOUBLE SHOCK CONTROLLER

Video Games 01/99
Verarbeitung: Sehr Gut
Gesamturteil: Gut
Playstation Games 12/98
Verarbeitung: Sehr Gut
Gesamturteil: Gut



* erhältlich in 5 verschiedenen
Farben!
ÖS 279,-

CLASSIC JOYPAD



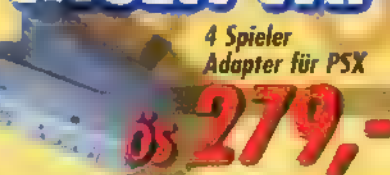
* erhältlich in 5
verschiedenen
Farben!
ÖS 95,-

POWER WING



Xtreme Rumble Power
* erhältlich in 5 verschiedenen Farben!
ÖS 336,-

MULTI TAP



4 Spieler
Adapter für PSX
ÖS 279,-

PLAYSTATION ZUBEHÖR

Antennenkabel RF-Unit 185,-
Double Shock Controller 279,-
Game Hunter (Cheat Modul) 275,-
Joypad Classic 95,-
Joypad Verlängerung 70,-
Link Kabel 70,-
Maus incl. Mauspad 219,-
Memory Card 1 MB 95,-
Memory Card 2 MB 175,-
Memory Card 4 MB NO Compr. 284,-
Memory Card 8 MB 279,-
Memory Card 24 MB 419,-
Memory Card 72 MB 562,-
Power Wing Controller 336,-
Remote Station 498,-
RGB-Kabel incl. Chinch Ausg. 125,-
VGA-Box 1188,-

NINTENDO 64 ZUBEHÖR

Antennenkabel RF-Unit 185,-
Memory Card 1 MB 120,-
Rumble Pak 120,-
Rumble Pak + 1 MB MC 249,-

DREAMCAST ZUBEHÖR

Joypad Verlängerung 120,-
RGB-Kabel 249,-
S-VHS Kabel 299,-



Stelzhamerstr. 9, 4600 Wels
Bestellhotline Mo-Fr 10-18h
www.virtuaworld.at

Händleranfragen erwünscht!
Ladenpreise können abweichen!

Druckfehler, Preisänderungen & Irrtümer
vorbehalten. Nicht defekte Artikel sind
vom Umtausch ausgeschlossen.
Terminverschiebungen durch Hersteller
vorbehalten.

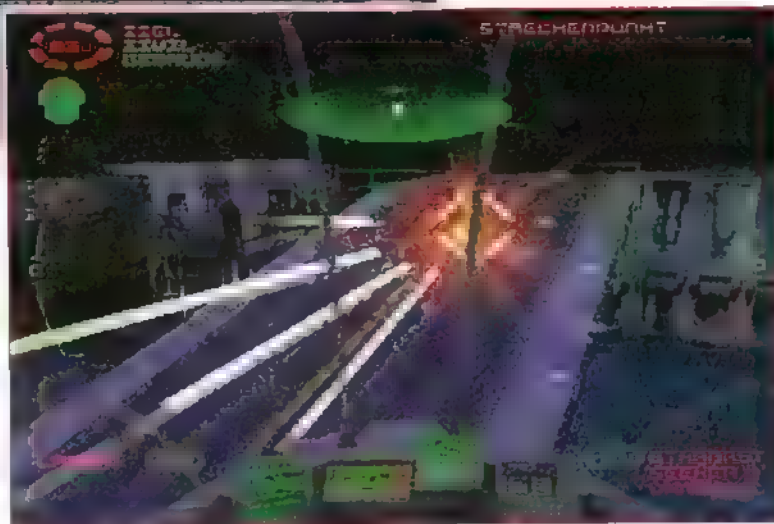
Versandkosten incl. Nachnahmekosten ÖS 70,- innerhalb ganz
Österreichs. (Dreamcast PAL Bestellungen Versandkostenfrei!)
Ihre bis 16 Uhr bestellte Ware verlässt noch am gleichen Tag
unser Haus. Beim Versenden von 3 lieferbaren Artikeln gleich-
zeitig, sogar PORTOFREI.

07242-57108



Die Missionen bestehen nicht nur aus Ballern. Hier legt Ihr mit einem Spezialgerät die feindlichen Bomber im Tunnel lahm.

Ihr feindlichen Jägern hinterher, und mit Streubomben legt Ihr einen Bandenhort in Schutt und Asche oder hindert ein Fahrzeug durch Sprengung einer Straße an seiner Flucht. Daß es dabei auch zu zivilen Verlusten kommt, ist bedauerlich, aber manchmal nicht zu vermeiden: Eurer Karriere schadet es glücklicherweise nicht. Dennoch läßt blindwütiges Ballern manche Mission scheitern. So müßt Ihr oftmals durch Scannen von Frachterschiffen oder Lastwagen erst herausfinden, ob sich an Bord illegale Waren oder entführte Menschen befinden und ein Angriff überhaupt gerechtfertigt ist. Und um eine unbemerkte Attacke auf ein Ziel vornehmen zu können, solltet Ihr immer Radarsysteme und Verteidigungsanlagen im Auge behalten und gegebenenfalls ausschalten. Wie im ersten "G-Police" ist es meist nicht der Verlust des Hubschraubers, der zum verfrühten "Game over" führt. Euer Heli, sei es nun das Havoc-Basismodell



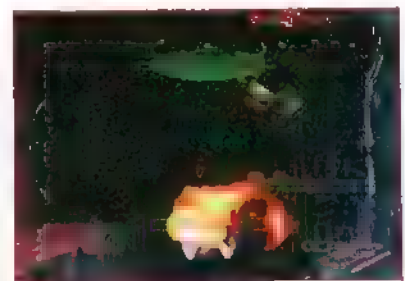
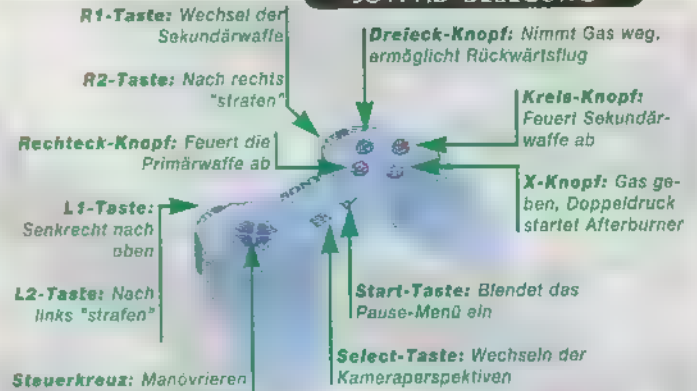
Etwa 25 verschiedene Waffensysteme stehen im Lauf des Spiels zur Verfügung. Diese Brücke wird gerade mit Starburst-Raketen in die Luft gejagt.

oder der flottere Venom Mark 2, den Ihr in höheren Missionen fliegen dürft, ist nämlich hervorragend gepanzert. Die Waffen der Gegner dagegen sind erfreulich schwach und selbst frontale Kollisionen mit einem Hochhaus verursachen nur ein paar leichte Kratzer. Sollte Euer Schild doch einmal arg in Mitleidenschaft gezogen worden sein, fliegt Ihr einfach eine Häuserreihe weiter und wartet im Schutz des Dunkeln, bis sich der Energiehaushalt wieder regeneriert hat. Allerdings braucht Ihr dafür Zeit – und genau die ist es, die in etlichen Missionen fehlt. Einige Aufträge, z.B. die Zerstörung von Kommunikations-einrichtungen, besitzen ein Limit von wenigen Minuten, andere scheitern, wenn Ihr feindliche Fahrzeuge entweichen laßt. Auch der Verlust von Schutzobjekten wie Landeplattformen oder Frachtern zwingt Euch unweigerlich zum Neustart. Neben den obligatorischen Primärzielen einer Mission, die in jedem Fall von Euch zu erfüllen sind, gibt es

auch zweitrangige Aufgaben. So sollt Ihr z.B. in Lagerhallen des Syndikats einen verschollenen Panzer finden oder alle Gegnereinheiten vor Beendigung des Einsatzes vom Himmel holen. Allerdings erfahrt Ihr oft erst beim Debriefing von diesen optionalen Missionszielen – ein Ansporn für ehrgeizige Spieler zu einem neuerlichen Versuch. Wie beim Vorgänger wird die meisterliche Durchführung von Aufträgen oder eine hohe Trefferquote mit dem Freischalten von Bonus-Stufen belohnt. Allerdings zweigt dadurch die lineare Rahmenhandlung, die durch Filmschnipsel während und zwischen den Missionen voran getrieben wird, nicht von ihrem vorgegebenem Weg ab. Sämtliche Zusatz-Level harren in einem Extras-Menü ihrer Erfüllung. Dort werden im Lauf des Spiels auch immer mehr andere Goodies verfügbar. Neben Artworks und Zwischensequenzen bekommt Ihr auch die tollen atmosphärischen Elektro-Musikstücke geboten, die sonst im Raketen-Radau untergehen.

"G-Police 2" ist wie der Vorgänger Action pur: Ständige Gefechte mit Gegnern in der Luft und am Boden gönnen Euch keine Verschnaufpause. Originelle Waffen, verschiedene Einsatzfahrzeuge und überraschende Wendungen innerhalb einer Mission sorgen bei dem Geballen für Abwechslung. Die niedrig auflösende Grafik wurde gegenüber "G-Police" nur in Details verbessert: Entfernte Objekte ploppen nicht mehr ohne Vorwarnung in's Bild, sondern erscheinen vorher als Drahtgittermodelle – nicht gerade schön, erleichtert aber die Orientierung. Dennoch geht dem Effekt-Soektafel mit der Zeit die Luft aus und dezente Langeweile stellt sich ein. Das liegt zum einen an dem linearen Storyverlauf, zum anderen an der wenig abwechslungsreichen Duster-Optik. Die "Colony Wars"-Reihe ist weiterhin die bessere Wahl für Action-Fans.

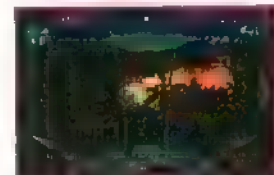
JOYPAD-BELEGUNG



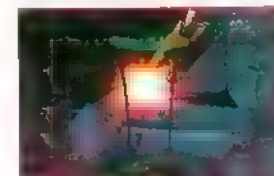
Ein seltenes Bild: Euer Helikopter löst sich nach einer massiven Attacke in seine Einzelteile auf.



Bei ausreichend Zeit könnt Ihr auf den G-Police-Basen frische Munition aufnehmen.



Volltreffer: Genüßlich schaut Ihr dem Gegner beim Abrauchen zu.



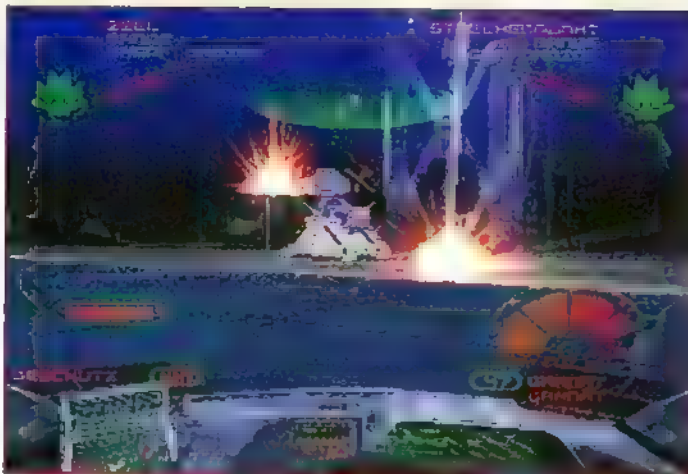
Leichte Übung: Geschütztürme halten Eurem Feuer nicht allzu lange stand.

HOT LINE

LUFTMANGEL: Der erste Frust erwartet Euch in der siebten Mission. Das Syndikat hat den Atmosphäregenerator besetzt und wird ihn nach zwei Minuten abschalten. Die Folge ist fatal, denn ohne Luftzug funktioniert Euer Helikopter nicht, und Ihr stürzt ins Verderben. Die einzige Rettung ist das Dach des G-Police-Hauptgebäudes. Nachdem Ihr eine Lastwagenkolonne und zwei Droiden zerstört habt, begeben Ihr Euch deshalb schleunigst auf eine der vier Landeplattformen des Hochhauses und steigt gemütlich in den Rhino um.

HINTERHALT: In Stufe 11 zeigen die Marines zum ersten Mal ihr wahres Gesicht und greifen den mobilen Flugstützpunkt der G-Police an. Um Eure Haut und den Stützpunkt vor den Jägern zu retten, müßt Ihr schnell so viele Feinde wie möglich vom Himmel holen. Dazu benutzt Ihr nicht die Seeker-Raketen, da das Visieren des Ziels zu lange dauert. Wartet vor dem Bug des Stützpunkts auf die erste Welle und benutzt die Sirens. Sind diese aufgebraucht, beharkt Ihr den Rest der Feinde mit Eurer Kanone. Ist die Luftgefahr gebannt, fliegt Ihr zum Tunnaleingang und radiert die Geschütze und Panzer aus.

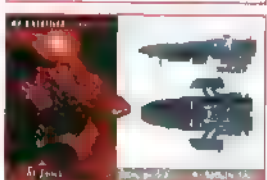
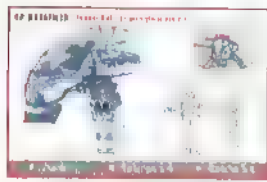
OLIVER SCHULTES



Der Mörser des Rhino ist dank automatischer Entfernungsmessung leicht zu bedienen. Draufhalten und genießen!



Der Raptor, ein mech-artiges Blechmonster, heizt mit Kanonen und Raketen die Marine-Einheiten mächtig ein.



Neben

Bonusmissionen winken als Belohnung für erledigte Aufträge auch **Artworks. Insgesamt 90 Bildschirmen voller Skizzen und Grafikstudien warten auf neugierige G-Polizisten.**

Auch wenn die Grundthematik und das Spielprinzip von "G-Police 2: Weapons of Justice" genau dem Vorgänger entspricht, die Designer von "The Wheelhaus" haben nicht vergessen, diverse Neuerungen einzubauen. So seid Ihr beim Einhalten von Recht und Ordnung nicht mehr nur auf zwei verschiedene Fluggeräte beschränkt, einige Missionen bieten auch Bodeneinsätze. Dabei bestiegt Ihr entweder den Rhino, ein gut gepanzertes Polizeifahrzeug, in dem Ihr neben der Bordkanone auch einen Mörser zum Stoppen großer Syndikats-Droiden vorfindet. Oder Ihr werdet an's Steuer eines gewaltigen Mechs, dem sogenannten Raptor gesetzt, der dank Zielvorrichtung und enormer Feuerkraft sogar mächtige gegnerische Kanonenboote vom Himmel holt. Zusätzlich verfügt das Ungerüm über Jump Jets, mit denen sich auch mittelhohe Bergketten locker überwinden lassen. In puncto Bedienung unterscheiden sich die beiden Bodeneinheiten erfreulich wenig von den Hubschraubern. Da nur je ein Button in der Belegung geändert wird, könnt Ihr mit Wagen oder Mech ohne große Einarbeitung loslegen. "G-Police"-Veteranen werden sich bei der Steuerung über zwei sinnvolle Neue-

rungen freuen: Zum einen bekommt Ihr zwei "Strafe"-Buttons spendiert, mit denen Ihr Euer Vehikel nach links oder rechts abdriften laßt ohne Euer Ziel aus den Augen zu verlieren. Zum anderen erhaltet Ihr einen zweiten Feuerknopf für ein zusätzliches Waffensystem. Gleichzeitig eines der größten Highlights und Mankos des ersten "G-Police" war die Grafik. Farbenfrohe Explosionsorgien wurden erkaufte mit geringer Sichtweite, einer sich aus dem Schwarz herauschälenden Landschaft und zeitweisem Ruckeln. Der Nachfolger bietet zwar ein hübscheres Feuerwerk und läuft selbst bei großem Feindaufkommen ansprechend flüssig, dafür haben die Programmierer die Sichtweite noch mehr zurückgeschraubt. Damit Ihr aber durch die Wolkenkratzer, die urplötzlich vor Eurem Cockpit materialisieren, nicht zu



sehr überrascht werdet, deuten sich Gebäude bereits aus einiger Entfernung als Drahtmodell-Silhouetten an. Leider gilt das nicht für große Kampfschiffe oder schwebende Landeplattformen, die aus dem Nichts vor Eurer Nase auftauchen. Aber Top-Piloten verlassen sich ja nicht nur auf den Blick durch's Fenster, der dreidimensionale Radar und eine abrufbare Übersichtskarte sind schließlich auch noch da. sf

Wheelhaus' letzte Psychosis-Auftragsarbeit brilliert wie sein Vorgänger durch düstere Sci-Fi-Atmosphäre und deftige Explosionen. An dem Konzept der flotten 3D-Action hat sich zwar nichts geändert, Feinschliff und Verbesserungen machen aus "G-Police 2: Weapons of Justice" aber eine würdige Fortsetzung. Besonders die neuen Bodeneinheiten sind eine gelungene Bereicherung und bringen Abwechslung von den auf Dauer etwas eintönigen Luftmissionen. Daß die Sichtweite noch geringer als bei Teil 1 ist, sei den Entwicklern nun verziehen, weil sie dadurch Ruckeln vermeiden und noch detailliertere Landschaften inszenieren. Trotzdem kommen gerade am Boden die Schwächen der Grafik wie verzerrte Texturen und Clippings an's Licht. Und daß die Missionen sich trotz toller Story immer noch linear aneinanderreihen, ist eigentlich eine Sünde.

STEPHAN FREUNDORFER



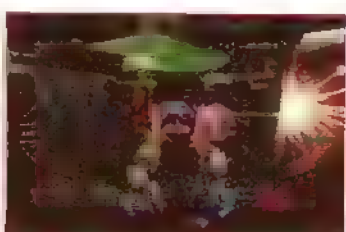
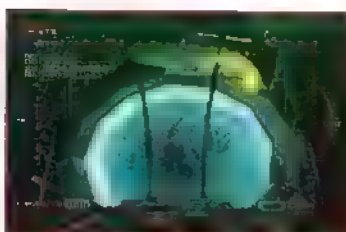
82%

SPIELSPASS

HERSTELLER	
SONY	
SYSTEM	
PLAYSTATION	
ZIRKA-Preis	
100 MARK	
GRAFIK	SOUND
81%	80%

Gelungene Neuauflage rasanter 3D-Action: Hochglanz-Optik und interessante Story übertünchen Linearität und Simpelspielprinzip.

12



Insgesamt 15 Bonus-Missionen warten auf Spitzenpiloten. Neben sorglosem Zeitvertreib fernab von der Handlung eignen sie sich vor allem für das Training mit den unterschiedlichen Fahrzeugtypen.

FIRST CLASS

Bestelltelefon:

0 21 51 - 48 72 45

FIRST CLASS
Rheinstraße 28
47799 Krefeld

Ladenlokale

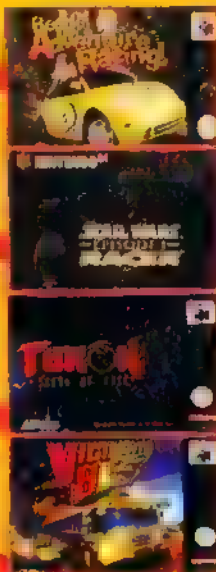
FIRST CLASS
Niederstr. 103
47829 Krefeld

2 x in Krefeld !!!

Dreamcast Pal: Grundgerät 489,-...Sonic 109,95...Metropolis 109,95
Red Dog 94,95...Virtua Fighter 94,95...Toy Commander 94,95...Buggy
Heat 94,95...Dynamite Cop 94,95...Get Bass 189,95 Jetzt vorbestellen

Nintendo 64

N64 + Star Wars Pod.. + Memory Card	299,00
F1 World Grand Prix 2	89,95
Beetle Adventure Racing	99,95
Jet Force Gemini * JETZT VORBESTELLEN	119,95
Castlevania 3D	114,95
Shadowgate	119,95
Mario Party	84,95
FIFA 99	99,95
Goemon Mystical Ninja 2	124,95
Star Wars Pod Racer	104,95
NBA Live 99	99,95
Flying Dragon	114,95
Mario Golf *	89,95
Monster Truck Madness	94,95
Premier Manager 64 * JETZT VORBESTELLEN	109,95
Superman	119,95
Turok 2 Deutsch	84,95
WWF: Attitude * JETZT VORBESTELLEN	104,95
Zelda 64-Ocarina of Time	99,95
Mario Kart Player Choice	69,95
Shadowman * JETZT VORBESTELLEN	104,95
Command & Conquer II D	119,95
Vigilante 8	109,95



Dreamcast

Dreamcast Japan	485,00
Dreamcast Japan + Stromkonverter	499,00
Dreamcast Japan + Stromkonverter + Monaco oder Sonic	589,00
Memory Card VMS	74,95
RGB Kabel Dreamcast	39,95
Maken X *	129,95
Aero Dancing	99,95
Gundam Mobile Armor * JETZT VORBESTELLEN	129,95
Blue Stinger	119,95
Climax Landers	129,95
Air Force Delta	129,95
Space Griffon	129,95
D2-D's Diner II * JETZT VORBESTELLEN	129,95
Sonic Adventure	99,95
Buggy Heat	129,95
Speed Devils * JETZT VORBESTELLEN	129,95
Incoming	89,95
Marvel vs Capcom	119,95
Giant Gram Pro Wrestling	129,95
Virtua Striker V2 * JETZT VORBESTELLEN	129,95
Dead or Alive II *	129,95
Redline Racer DC	99,95
Monaco GP Simulation	99,95
Sea Man	129,95
Sega Rally 2	129,95
Expandable	129,95
Seventh Cross	109,95
Shen Mu (Free) * JETZT VORBESTELLEN	129,95
Under Cover *	129,95
Super Speed Racing	119,95
Bio Hazard: Code Veronica * JETZT VORB.	139,95
Soul Calibur	129,95
Dreamcast Lenkrad	149,95
Power Stone	129,95
Street Fighter Zero III	129,95
Frame Grinde	129,95
Get Bass Fishing (mit Angel)	199,95
King of Fighters DC	129,95
House of the Death II + Gun	189,95
World League Soccer *	129,95
Tokyo Highway Battle DC	129,95
Dynamite Deka II	129,95



Bestell-Hotline : Mo-Sa 10.00 - 23.00 Uhr

Playstation

Playstation	245,00
Playstation+Memory+2Pad	270,00
1MB Memory	14,95
360° *	84,95
Driver	94,95
Akuji the Heartless	84,95
Alien Resurrection * JETZT VORBESTELLEN	89,95
Bugs Bunny auf Zeitreise	94,95
Attack of the Saucerman	84,95
Breath of Fire 3	59,95
Bloody Roar II	89,95
C&C II Gegenschlag	84,95
C&C II Platinum	49,95
Wächter der Schatten	99,95
Castrol Honda Superbikes	84,95
Bust a Move 4	69,95
Dino Crisis *	99,95
Civilization II	89,95
Crash Bandicoot 2 Platinum	49,95
Crash Bandicoot 3	79,95
Croc II *	84,95
Dark Messiah * JETZT VORBESTELLEN	94,95
Ape Escape + Dualshock Controller	139,95
Ape Escape	89,95
Das Grab des Pharao	94,95
Discworld Noir JETZT VORBESTELLEN	99,95
Equalizer (Mogel-Modul)	49,95
UEFA Striker * JETZT VORBESTELLEN	94,95
Syphon Filter Pal	94,95
Formel 1 97 Platinum	44,95
FIFA 99	79,95
Final Fantasy VII Platinum	49,95
Game-Buster Deluxe	94,95
Omega Boost	84,95
Grand Turismo Platinum	49,95
GTA Double Pack	79,95
G-Police 2 * JETZT VORBESTELLEN	84,95
Hard Edge	94,95
Heart of Darkness Platinum	49,95
Warzone 2100	84,95
Evil Zone	89,95



Playstation

Legacy of Kain: Soul Reaver * JETZT VORB.	94,95
Legend of Kartia *	94,95
Jordan GP 2 Lenkrad mit Rumble	119,95
Metal Gear Solid	94,95
Versailles	99,95
Mission Impossible *	99,95
Monkey Hero	94,95
NBA Live 99	79,95
NHL 99	79,95
Need for Speed IV	84,95
Oddworld 2 Abe's Exodus	84,95
Populus - The Beginnig	84,95
Player Manager 99	94,95
Anna Kournikova Tennis	79,95
Rallycross II	79,95
Rainbow Six * JETZT VORBESTELLEN	94,95
Real Arcade Lightgun (Rückschlag)	99,95
Ridge Racer Type 4	89,95
Rugrats	84,95
Silent Hill	99,95
V-Rally 2	94,95
Shadowman *	89,95
Spyro the Dragon	79,95
Star Wars Episode 1 Racer *	94,95
Bundesliga Stars 2000 *	99,95
Real Fishing *	94,95
Tekken 3	89,95
The Grandstream Saga	79,95
GTA London	49,95
Wipe Out III *	89,95
Tomb Raider II Platinum	49,95
Tomb Raider III	89,95
Virus	84,95
Hugo 2	99,95
Sports Car GT	84,95
Point Blank 2 *	89,95
UEFA Championsleague	99,95
WWF: Attitude * JETZT VORBESTELLEN	84,95
X-Files *	84,95



* = Bis Drucktermin noch nicht Erhältlich

Preisirrtümer und Druckfehler in dieser Anzeige vorbehalten. Lieferung der Angebote erfolgt nur, solange der Vorrat reicht. Versandkosten pro Sendung: 3,50 DM plus Nachnahme, bei Vorkasse plus 4,50 DM. Ausland: Vorkasse plus 25,00DM. Vorkassebestellungen sind nur gegen Eurocheck möglich. Ab 150,00 DM Versandkostenfrei. Ladenpreise können variieren. Alle Trademarks sind eingetragene Warenzeichen des jeweiligen Herstellers. Bei Annahmeverweigerung erheben wir eine Gebühr von 30,00 DM.

Händleranfragen erwünscht. Fax: 02151-487246

Email: FCGAMES@AOL.COM

WWF Attitude



Bis der Schmerz ihn übermannt:
Mit den Aufgabegriffen verrenkt ihr dem
Kontrahenten alle Knochen.

PS

Acclaims WWF-Schläger sind zurück: Ein Jahr nach dem "WWF Warzone"-Turnier (MAN/AC 9/98) treffen sich

40 offizielle sowie geheime Catcher zum erneuten Kampf um den Championstitel. Mit dabei sind aktuelle Fighter wie Ken Shamrock, Kane und Thrasher als auch alte Bekannte wie Möchtegern-"King of the Ring" Jerry Lawler und Gesangsverbrecher Jeff Jarrett. Ohendrein ist "WWF Attitude" dem verstorbenen Owen Hart gewidmet, der ebenfalls zur Anwahl vorgesehen ist. Insgesamt 26 verschiedene Spielmodi



Packt den Feind am Kragen:
Der Clinch ist die Basis aller Würfe,
Haltegriffe und Finishingmoves.

stehen Euch und drei Kumpels zur Verfügung, die sich jedoch nur im Detail unterscheiden. Die wichtigsten Varianten sind Turnier, Tag-Team-Kampf, Coop-Team (alle vier Wrestler im Ring), Battle Royal und Handicap-Kampf. Hinzu kommen die beiden Geheim-Modi Weapon-Match und die Keilerei im Käfig. Dabei müßt Ihr nicht nur einzelne Turniere bestreiten, sondern dürft Euch im Karriere-Modus in verschiedenen Events bis zum



Totengräber Undertaker beim gefürchteten Backbreaker:
Besonders schmerzhaft "Critical Hits" gibt es in "WWF Attitude" leider nicht.

absoluten Herr der Ringe emporarbeiten. Wer vom Können der WWF-Wrestler nur wenig hält, darf sich im Editor einen eigenen Catcher zusammenbasteln. Wie im Vorgänger bestimmt Ihr dabei Körperform und Klamotten; statt den festen Manöversortimenten dürft Ihr Euch jedoch eine eigene Movelist zusammenstellen. Hinzu kommt unter dem Menüpunkt "Pay per View" ein eigenes Stadium, damit Euer Schützling auch den Heimvorteil genießen darf.



Wer bin ich? Auf die ausgefallenen
Perspektiven des freien Kamera-Modus
solltet Ihr lieber verzichten.

Im Ring angekommen, geht's dann endlich zur Sache: Die Feuertasten sind mit Schlag, Tritt, Clinch und Block (bzw. Abwehrgriff) belegt, die sich nach dem Schere/Stein/Papier-Prinzip auskontern. Tritte und Hiebe ermöglichen Euch nur kurze Schlagserien und sind als Vor-

bereitung für einen Griff gedacht: Habt Ihr den Feind am Kragen gepackt, hämmert Ihr ihn mit Suplex, Powerslam und Atomic Drop zu Boden. Hierfür nützt Ihr starre Tastenkommandos (wie $\leftarrow \rightarrow \leftarrow \rightarrow$), die im Eifer des Gefechts gerade Anfängern nur mit Mühe gelin-



Teamkampf in Perfektion: Während
Ihr den Feind pinnt, kümmert sich Euer
Partner um den anstürmenden Kollegen.

gen. Wie im Vorgänger verrät Euch das Handbuch und die eingebaute Manöverliste anfangs keine einzige Attacke: Erst wenn Euch per Zufall ein krachender Tombstone gelingt, könnt Ihr die

Wie der Vorgänger fasziniert Euch "WWF Attitude" mit hochauflösenden Genickbrechern, atemberaubend realistischen Wrestling und unzähligen Würfen, Haltegriffen und Highrisk-Manövern. Das Kampfsystem wurde dezent verbessert, die Spielmodi erweitert und der Wrestler-Editor nutzlos gestaltet: Endlich dürft Ihr Eure eigene Movelist zusammenstellen! An dem komplizierten Special-System hat sich leider nichts geändert: WWF-unerfahrene Kumpels schaffen meist nicht mehr als vier verschiedene Manöver und verlieren schnell das Interesse am Mehrspielerspektakel. Alleine macht das Herausfinden und Studieren der Wrestling-Manöver dagegen einen Heidenspaß. Dafür wurden Dock und Sound verbessert: Eure Schützlinge bewegen sich geschmeidiger und kommentieren mit massig Sprachsamples ihre Hiebe.



OLIVER EHRLÉ

Andere Versionen

"WWF Attitude" erscheint auch für Nintendo 64 und Game Boy.

81%

S P I E L S P A S S

HERSTELLER
ACCLAIM

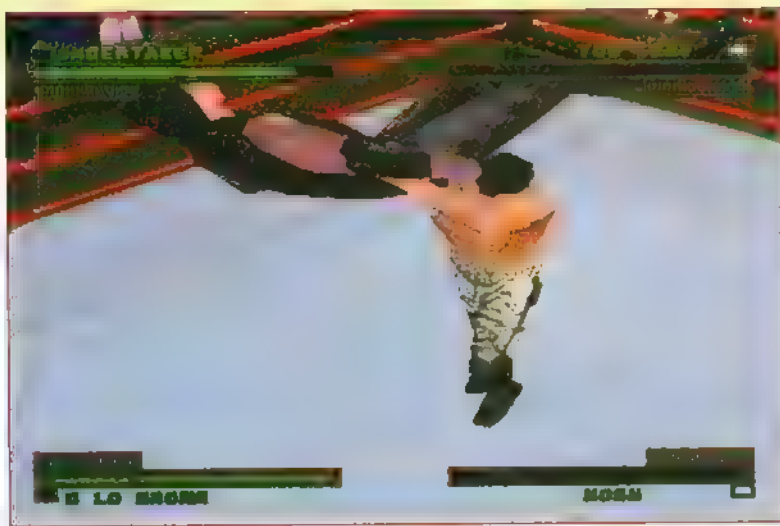
SYSTEM
PLAYSTATION

ZIRKA-Preis
100 MARK

GRAFIK SOUND
80% 70%

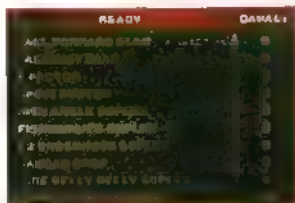
Nur mit viel Übung spaßig: Hochauflösendes Vierspieler-Catchen mit umfangreichem Wrestler-Editor, aber komplizierter Steuerung.

16



Da klappen die Bandscheiben: Besonders schmerzhaft Manöver wie die Powerbomb erfordern komplizierte Tastenkombinationen.

Tastenkombination im Pausemenü nachschlagen. Deshalb neigen Anfänger dazu, sinnlos auf den Tasten herumzudrücken anstatt kontrollierte Manöver zu zeigen. Der Block-Button schützt Euch vor Hieben und ermöglicht bei korrektem Timing flinke Reversals und Abwehrgriffe. Sobald sich die Kondition des Kontrahenten dem Ende nähert, setzt Ihr zum gefürchteten Finishing-Move an, der den Feind meist K.O. schlägt und Euch einen lockeren Pin ermöglicht. Knüppelt Ihr zu zweit auf den Feind ein, verläßt Ihr Euch auf die normalen Hiebe: Spektakuläre Teammoves wie der Doublebacksuplex sind nicht möglich. Außerhalb des Rings nützt Ihr die Absperrgitter als Prollbock für einen kräftigen Whip-In. Trotz des soliden Kampfsystems bleiben logische Patzer. Im Gegensatz zu den Dreamcast-Kollegen von "Giant Gram" (siehe Seite 44) erkennen Eure CPU-Gegner keine Wiederholungen: Theoretisch könnt Ihr den Feind 20 Mal mit einem Bodyslam zu Boden hämmern und dann mit dem Pin den Kampf beenden. Ein "Giant Gram"-Catcher blockt spätestens bei der zweiten Wiederholung Eure Attacke ab und kontert mit einem eigenen Wurf. Für optimale Übersicht im Kampfgetümmel sorgt eine einstellbare Fixpunkt-perspektive sowie eine Nahansicht Eures Schützlings. Die Actionkamera ist unausgereift und zeigt mitten im Gerangel nur Bauch oder Po Eures Helden in Großaufnahme. *oe*



Per Move-Editor verpaßt Ihr Eurem Schützling das passende Manöversortiment.



Horrormaske oder lieber ein Vollbart? Auch das Aussehen Eures Wrestlers dürft Ihr bestimmen.



Nützt den Heimvorteil: Mit dem Stadium-Editor bastelt Ihr Euch eine eigene Event-Halle.



Fauler Partner: Während das feindliche Team zu zweit über Euch herfällt, wartet Euer Kollege unbekümmert in der Ecke auf den Tag.

NACHBESTELLEN & SPAREN

• Heft
• Sticker
• Bücher

5,50 Mark
Pro Heft

inkl. Sticker-Set Soul Reaver



Ausgabe 8/99



Ausgabe 7/99



Ausgabe 6/99



Ausgabe 5/99



Ausgabe 4/99



Ausgabe 3/99

inkl. Sticker-Set MG Solid



Resident Evil - Sammelband mit Lösungen
9,50 DM (Sonderpreis solange Vorrat)



Aufklebersets
Abe's Odyssey oder
Colony Wars Vengeance je 4,50



Unten die gewünschten Artikel ankreuzen, den Gesamtbetrag in Briefmarken oder bar beilegen und an folgende Adresse schicken:

**Cybermedia GmbH,
Bestell-Service, Wallbergstr. 10,
86415 Mering**



ICH WILL NACHBESTELLEN!

NAME VORNAME

STRASSE NR

PLZ WOHNORT

DATUM UNTERSCHRIFT

<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
1/95	4/95	5/95	8/95	9/95	11/95	3/96	7/96
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
9/96	1/97	2/97	3/97	4/97	7/97	8/97	9/97
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
10/97	3/98	10/98	1/99	2/99	3/99	4/99	5/99
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
6/99	7/99	8/99					

PREIS PRO HEFT: 5,50 MARK

EXTRAS

☐ RUNDUM-STICKER-SET ABE 4,50 DM

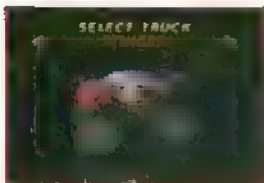
☐ STICKER-SET COLONY WARS 4,50 DM

☐ RESIDENT EVIL LÖSUNGSBUCH 9,50 DM

ICH BESTELLE DIE ANGEKREUZTEN ARTIKEL ZUM ANGEZEIGTEN PREIS. DEN BETRAG LEGE ICH BAR ODER IN BRIEFMARKEN BEI.

Monster Truck Madness 64

Lizenzen wurden für das Outfit der Trucks gesammelt: Regelmäßigen DSF-Zuschauern werden Namen wie „Grave Digger“ und „Carolina Crusher“ bekannt vorkommen, die in den USA beim Autoschrotten gegeneinander antreten. Das Feld der 20 Brummer wird aufgefüllt durch vier Trucks mit Wrestlingmotiven diverser WCW- bzw. NWO-Stars: Neben Hollywood Hogan kommen



Sting und Bret „Hitman“ Hart zur Ehre eines eigenen Fahrzeugs, während sich die „Outsider“ mit einem Sammelmotiv begnügen müssen.



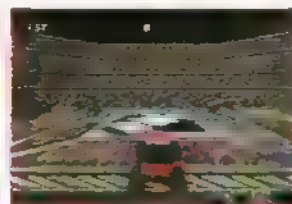
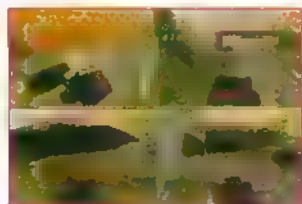
Freiflug für den Feind: Mit dem offensiven Raketenextra räumt Ihr widerspenstige Monstertrucks aus Eurer Fahrspur.



Von PC auf Konsole: Rockstar veröffentlicht mit „Monster Truck Madness 64“ das erste Spiel aus dem Hause Bill Gates für das N64 und wendet sich an die bisher vernachlässigten Offroad-Enthusiasten. An Strecken und Fahrzeugen wird nicht geegizt: Zehn Rundkurse stehen zur Wahl, von denen Ihr einige



Nachtfahrten gibt es in zwei Ausführungen: Dunkel (hier abgebildet) und noch dunkler.



Egal, ob im normalen Rennen (links) oder bei den „Battle Games“ (Mitte und rechts): Für Multiplayerfreuden ist gesorgt, trainiert werden darf jeweils auch alleine.

„Monster Truck Madness 64“ verspricht auf den ersten Blick spaßige Offroad-Action, doch diverse Mängel lassen den Funken nicht überspringen. Die Minispiele sind zum Teil spaßig (Summit Rumble), andere dafür reichlich witzlos (Fußball). Auch optisch erwartet Euch trotz einiger netter Wettereffekte nur durchschnittliches N64-Niveau. Der dickste Kritikpunkt ist aber die schwammige Fahrphysik: Die schweren Brummer schlittern bereits bei kleinen Lenkbewegungen wild über den Untergrund, Bodenhaftung ist trotz riesiger Profilreifen kaum vorhanden. Auch die Sprünge sind unrealistisch und gewöhnungsbedürftig, da die Trucks extrem lange und behagig durch die Luft gleiten. Durch den Zwang, jedes der Checkpoint-Tore fehlerlos passieren zu müssen, artet die Steuerung oft in einen nervigen Kampf aus.

ULRICH STEPPBERGER

Andere Versionen
Es sind keine Umsetzungen geplant.



Schneefall ist lästig: Euer Truck rutscht zwar nicht mehr als sonst, dafür seht Ihr den Kurs nicht mehr richtig.



Die Cockpit-Perspektive ist ein netter Gag, aber durch das arg eingeschränkte Sichtfeld nicht besonders praktisch.

durch sämtliche Checkpoint-Tore fahren, sonst verliert Ihr eine Runde. Gegen die Konkurrenz setzt Ihr herumliegende Extras ein: Neben gewöhnlichen Turbos oder Öl gegen die Verfolger gibt es auch ausgefallene Sachen: Ein blauer Diamant macht Euch zeitweilig unsichtbar und läßt Euch unbeschadet durch Objekte fahren, während ein anderes dafür sorgt, daß Ihr kurzerhand die dicken Reifen einklappt und eine Weile mit Schwebedüsen herumrauscht. Für Auflockerung sorgen fünf „Battle Games“: Auf einem Spielfeld versucht Ihr, überdimensionale Fußbälle oder Eishockeypucks in das gegnerische Tor zu schussen, oder fahrt gegeneinander ein „Hasch mich“-Duell aus. Rabiatt geht es beim „Summit Rumble“ zu: Über vier große Erdrampen müßt Ihr auf eine hohe Plattform gelangen und auf ihr verweilen, um Punkte zu bekommen. Das gleiche Ziel haben natürlich Eure Gegner, die Euch prompt wieder herunterbugsiieren wollen. us

60%

SPIELSPASS

BIT 96

MONSTER TRUCK MADNESS 64

HERSTELLER
ROCKSTAR

SYSTEM
NINTENDO 64

ZIRKA-Preis
120 MARK

GRAFIK SOUND
64% 48%

Querfeldein-Raserei mit dicken Brummern und netten Minispielen: Schwammige Steuerung und Optionsmangel stören.

AE 6

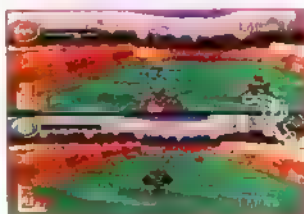
Chocobo Racing



Rollenspiel-Gigant Square wildert nach einem Ausflug in's Prügellager („Tobal“)

jetzt auch im Fun-Racer-Genre und läßt bekannte Helden aus der „Final Fantasy“-Serie (u.a. Chocobo und Behemoth) um die Weite rasen. In fünf Spielvarianten kämpft Ihr um die Plätze: Neben Story-Mode, Time Attack (inkl. Ghost-Car), Grand Prix sowie VS-Mode dürft Ihr auch mit drei gewählten Fahrern in einem Staffellauf antreten – übergeben wird durch Anschluß des wartenden Fahrzeugs. Jedem der acht Charaktere (plus Bonus-Fahrer) weist Ihr eine permanente Spezialfähigkeit zu, u.a. Turbo, Magiclocker und Flügel zum Abheben. Ist der Balken in der oberen linken Bildecke gefüllt, führt Ihr via Tastendruck das gewählte Special aus. Zu Beginn stehen acht verschiedene Rundkurse parat: Für Abwechslung sorgen u.a. Geisterhaus, Pyramiden oder Dschungel. Auf den Kursen verstreut liegen Power-Ups zum Aufsammeln wie Feuerbälle, Wasserpflützen, Schutzschild und Blitzschläge. Ergattert Ihr bis zu drei gleiche Extras, könnt Ihr die Gegner mit einem Super-Special von der Piste fegen. Um ähnlich wie in „Super Mario Kart“ durch die Kurven zu driften, müßt Ihr den Gas- und Bremsknopf gleichzeitig drücken. os

Weder allein (Bild oben), noch im Zweispieler-Modus (Bild unten) kann die Grafik überzeugen.



Peinlich: Während Square mit „Final Fantasy 7“ neue Grafikmaßstäbe auf der Playstation setzte, ist „Chocobo Racing“ ein halbes Debakel. Massive Pop-Ups, Texturverzerrungen, Ruckelanfälle im Zweispieler-Modus und Clipping-Fehler erinnern an frühe Playstation-Tage. Neben der faden Optik kann auch das Streckendesign nicht überzeugen: Endlose Links-/Rechts-Kombinationen und 90°-Ecken nerven mehr, als sie motivieren. Teile des Geisterhauses wurden sogar 1:1 aus „Mario Kart 64“ übernommen. Hinzu kommt, daß sich die CPU-Gegner oft unfair verhalten und einen mit zig Super-Specials vom ersten auf den letzten Platz verweisen. Gut gefallen hat mir dagegen der neuartige Relay-Modus mit drei unterschiedlichen Fahrern. Nur Square-Freaks wagen eine Testfahrt.

OLIVER SCHULTES

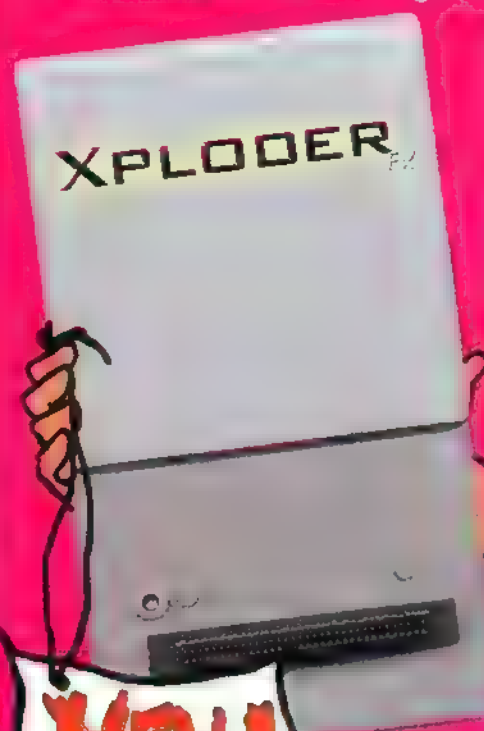


SPIELSPASS	
HERSTELLER	SQUARE
SYSTEM	PLAYSTATION
ZIRKA-Preis	100 MARK
GRAFIK	46%
SOUND	52%
Superniedlicher Fun-Racer der mit veralteter Optik, fleisen Gegnern und unspektakulärem Strecken-Design schnell langweilt.	

47%

Andere Versionen:
Umsetzungen sind nicht geplant.

Nicht nur Spinat macht stark!!



NEU!

PSX
XPLODER PSX

die ultimative Cheat-Cartridge
On-Screen-Cheatfinder
Movieplayer (mit Vorschau)
Updatefähig
Cheattile mit über 2000 Codes

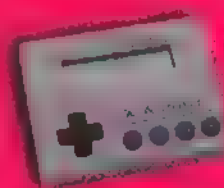
DM 99,95

XPLODER N64

über 300 Codes
vorab gespeichert
MC-Link - Updatefähig

ab August '99

DM 14,95



PSX XPLODER Pro

- mit zusätzlichem X-Assist zur Suche neuer Codes

DM 149,95

Das offizielle
XPLODER Buch
inkl. Expansion-CD

160 Seiten mit Erklärungen und Beispielen zu Cheatsuche und X-Link-Software
- riesige Cheatedatenbank mit XPLODER Codes

ab August '99

DM 29,95



Internet <http://www.blaze.de>
E-Mail service@blaze.de

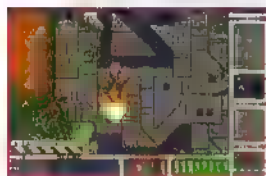
BLAZE



Duke Nukem: Zero Hour

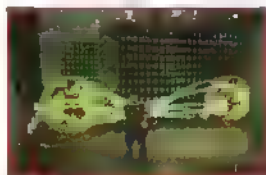
Bevor Duke Nukem

Im berühmtesten Ego-Shooter auf PC und Konsole einer breiten Öffentlichkeit bekannt wurde, hüpfte und ballerte sich der coole Muskelprotz durch zwei PC-



Der zweite 2D-Auftritt des Action-Helden: "Duke Nukem 2" (1993)

Shareware-Abenteuer. Dann kam der Sprung in die dritte Dimension – und Dukes Probleme mit der BPJS begannen.



Erschien Oktober '98 exklusiv für die Playstation: "Duke Nukem: Time to Kill"

Der aktuelle Playstation-Duke "Time to Kill" wurde allerdings nicht indiziert. Auch hier steuert Ihr den notorischen Sonnenbrillen-träger aus der Third-Person-Perspektive. Im ersten Quartal 2000 erscheint das langerwartete PC-Sequel "Duke Nukem Forever". Rockstar Games ("GTA 2") hält Dukes Rechte für künftige Konsolen-Auftritte.



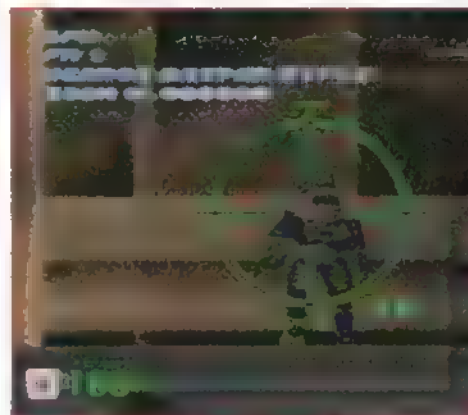
Na, Du fetter Obermotz! Knackige Zwischengegner wie dieser Riesen-Skorpion warten am Ende jeder Zeitepoche.



„Wegen Alieninvasion geschlossen!“ Damit im Land des 24-Stunden-Shoppings die Geschäfte dicht machen,

muß schon Schlimmes passieren. Wenn sich eine Horde außerirdischen Gesocks auf unserm Mutterplaneten breit macht, kann man aber durchaus ein paar Tage Urlaub einschieben. Die Schweinsköpfe betrachten die Erde als einen altentümlichen Rummelplatz – und den Homo sapiens als häßliche Schießbudenfigur. Dem Leiter der Erden-Verteidigungs-Streitkräfte wird schnell klar, daß nur ein Mann der Aufgabe gewachsen ist, die Menschheit vor ewiger Unterjochung und einem Alien-Pornokanal zu bewahren: Duke „Does it hurt?“ Nukem! Der ist zwar auch kein Menschenfreund, ballert aber gerne auf alles, was sich bewegt. Eindeutig der richtige Mann für den Job! New York im Ausnahmezustand: Der Schmelztiegel der Welt wirkt verwüstet und gottverlassen, als Euch ein Hubschrauber in das Schreckensszenario bringt. Ihr seht Euer muskulöses Alter Ego aus der "Tomb-Raider"-Perspektive, nähert Ihr Euch mit dem Rücken einer Wand, wird Dukes Körper transparent. „Turok 2“-Fans müssen sich nicht an eine andere Steuerung gewöhnen; auch „Mr. Nukem“ manövriert Ihr mit den C-

Tasten durch's blutige Abenteuer. Gezielt wird mit dem Analogstick, wobei Euch Laserpointer und automatische Feinjustierung die größten Zielfitzereien ersparen. Duke hat nicht nur in den Armen Muckis: Sprungstark erklimmt er



Zielgenau: Mit der Sniper Rifle zoomt Ihr in drei Stufen an Euren Feind heran...

Kisten, hechtet über Zäune oder arbeitet sich bis aufs Häuserdach vor. Manchmal ist aber auch der durchtrainierteste Einzelkämpfer mit seiner Kraft am Ende – dann hilft beim Retten der Welt nur noch Doping! Mit einer Überdosis Vitaminen im Blut springt Duke doppelt so hoch und flitzt wie ein junger Gott. Unter Wasser hilft Euch dagegen eine Sauerstoffflasche. Eure teergeschwärzte



Kawumm! Duke Nukem bei seiner Lieblingsbeschäftigung – alles in Schutt und Asche legen!

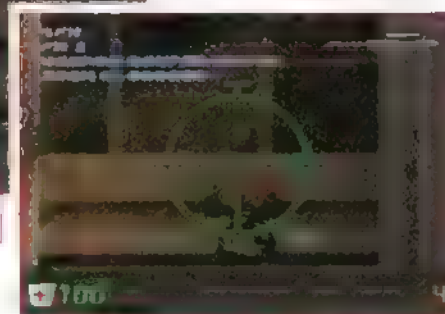


RAM-Pak-exklusiv: Nur mit Speichererweiterung spielt Ihr in scharfer Highres-Auflösung, von der alle Bilder stammen.

Lunge zu entlasten – daß Superhelden auch immer quämen müssen...

Als Schwarzenegger-Verschnitt haut Ihr mit dem Fäusten kräftig zu, auf Nahkämpfe solltet Ihr Euch trotzdem nur bei Munitionsmangel einlassen. Geht mit Blaster-Zellen und Shotgun-Hülsen sparsam um, dann kann Euch die anfängliche Alien-Horde wenig anhaben.

Besonders mit Schüssen auf den Schweinskopf macht Ihr kurzen Prozeß. Prädestiniert für solche Aufgaben ist die Sniper Rifle, die Ihr zu Beginn in einer New Yorker Tiefgarage



...und schickt den Alien gezielt mit einem Schuß ins Schweine-Jenseits.

ge findet. Aus sicherer Entfernung legt Ihr Euch auf die Lauer, zoomt in drei Stufen an Euren Feind heran und justiert in aller Ruhe Euren Laserpointer. Zeit zum Zielen lassen Euch Facehugger-ähnliche Flitzinsekten aber nicht – da hilft



Gags am laufenden Band: "Ärger mit Tieffliegern? Hol' Dir den Havon Multi-Launcher!" In diesem Stil entdeckt Ihr in New York zahlreiche Plakate. Auch im Wilden Westen wird gelacht, denn Sheriff "Ted Nindo" sorgt für Recht und Ordnung.

Andere Versionen
Umsetzungen sind nicht geplant.



Duke-Quartett: Für bis zu vier Spieler bietet "Zero Hour" drei unterschiedliche Spielvarianten.

nur MG-Dauerfeuer im Rückwärtsgang. Trotz aller Bemühungen in New York könnt Ihr eine nukleare Katastrophe nicht verhindern. Der Fallout läßt sogar die Alien-Reptilien zu hässlichen Tentakel-Wesen mutierten. Mit dem Granatwerfer habt Ihr aber auch für diese



Wie in der Geisterbahn: In einer Lore rollt Ihr durch die Goldmine und kilt herumstehende Alien-Schweine.

Provokation die passende Antwort. Wurde New York gesäubert, folgt Ihr dem Feind in die Vergangenheit. Im London des 19. Jahrhunderts sorgen die Schweine als Totengrüber und Feuerwehrmänner für "Erheiterung", eine Schar stöhnender Zombies und klap- pernder Skelette macht Euch ebenfalls

Sex, Crime & Rock'n'Roll: Duke-Fans erkennen schon nach wenigen Sekunden den ureigenen Charme der Action-Serie wieder. Die Baller-Persiflage ist bis unten die Moduldecke voll mit lockeren Sprüchen und respektlosen Gags, die Gegner-Outfits sind teilweise zum Totlachen! Die phänomenale Musikanfernung trägt ebenso zur durchgeknallten Atmosphäre bei. Auch optisch kann "Zero Hour" überzeugen, besonders im Highres-Modus betrachtet Ihr die detailreiche Umgebung von ihrer besten Seite. Dafür ruckelt die Vierspieler-Variante - bei der Polygondichte wohl unvermeidbar. Spielerisch werden kaum Schwächen offenbart, mehr Gegnertypen hätte ich mir aber schon gewünscht. Schade auch, daß nur Baller-Experten zügig voran kommen; der Schwierigkeitsgrad ist heftig. Trotzdem: Duke- und Actionfans greifen zu!

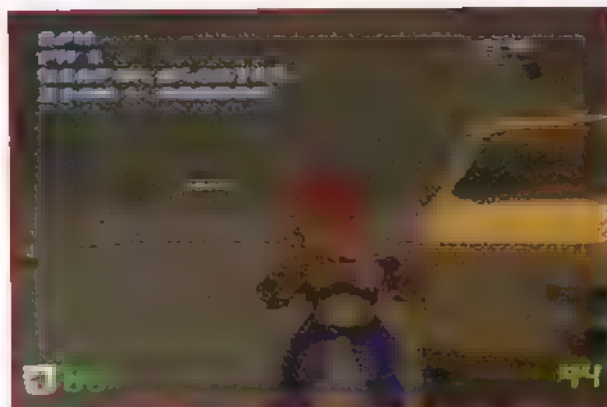
THOMAS SZEDIK



Kleiderwechsel: In den jeweiligen Zeitepochen tragen die außerirdischen Schweine unterschiedliche Klamotten.



Wo bleibt der Krankenwagen? Dieser barmherzige Zeitgenosse ist nach dem Unfall durch die Scheibe geknallt.



Pflichtsch: In "Zero Hour" geht's bisweilen ziemlich blutig zu.



Im Wilden Westen seht Ihr Duke mit Cowboy-Hut auf dem Kopf und zwei Peacemakern in den Händen.

kommen nicht leicht. Eine Karte gibt's in "Zero Hour" nicht, gelegentliche Orientierungsläufe bleiben daher nicht aus. In der detailreichen Umgebung entdeckt Ihr aber genügend markante Stellen, um mit ein bißchen Konzentration den Überblick zu bewahren.

Genreüblich wartet auch "Zero Hour" mit Mehrspieler-Modi auf. Bis zu vier Actionfreunde liefern sich ein Deathmatch, holen des Gegners Flagge oder spielen den letzten Überlebenden aus. Akustisch bietet die Eurocom-Entwicklung neben zahlreichen Sprüchen Eures Actionhelden (siehe Randspalte) abwechslungsreiche Musikstücke, die das Ambiente gut einfangen. In New York startet Ihr mit krachenden Rockriffs in's Ballerabenteuer, im Wilden Westen erinnern südländisch angehauchte Gitarrenklänge an das "Lied vom Tod".

Dukes coolste Sprüche:

"Hail to the King, baby!"

"Damn, I'm good"

"Touch me again and I will kill you!"

"Come, get some!"

"Fresh hardware!"

"You guys suck!"

"Let's rock!"

"Who's next?"

"Come on, bleed for me!"

"Oh, does it hurt?"

"What a mess!"

"Yeah, piece of cake!"

"Kids, remember I'm a professional. Don't try this at home!"

"Damn, I'm <pleps> looking good!"

"I ain't ready for a gravestone yet!"

"Cool!"

"Mess with the best, die like the rest!"

"Down boy!"

"CU in hell!"

"Who want's some?"

BIT 256

SPIELSPASS 85%

DUKE NUKEM ZERO HOUR

HERSTELLER GT INTERACTIVE SYSTEM

NINTENDO 64

ZIRKA - PREIS 120 MARK

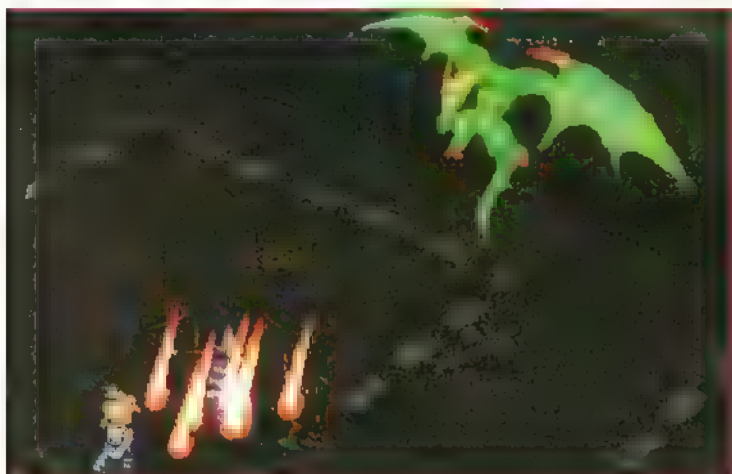
GRAFIK 83% SOUND 87%

Duke nimmt das Baller-Genre auf die Schippe: Respektloser Third-Person-Shooter mit fetten Waffen und cooler Atmosphäre.

AB 18



Legend of Kartia



Jetzt wird's stürmisch: Der Winddrachen-Zauber wirbelt selbst bärenstarke Monster wüst durch die Luft.

Mit der Übersetzung hat Atlus etwas geschlampt und sich nur die Konversationen, Menüs und Statusbildschirme vorgenommen. Die Namen aller Gegenstände, Monster und Zauber erscheinen



Sprachen-Zirkus: Auf diesem Zauberbildschirm tummeln sich Deutsch, Englisch und Japanisch.

In Japanisch und werden erst im Info-Fenster verständlich erklärt. Einige andere Angaben (wie "Turn" oder "Hit") stehen in Englisch auf dem Schirm. Eure Energie lest ihr in manchen Fenstern als HP (Hitpoints) ab. In anderen erscheint eure Kraft als TP (Trefferpunkte). Die Dialoge sind zwar grammatikalisch korrekt, jedoch trocken übersetzt. Die Helden lassen Euch nur selten schmunzeln.

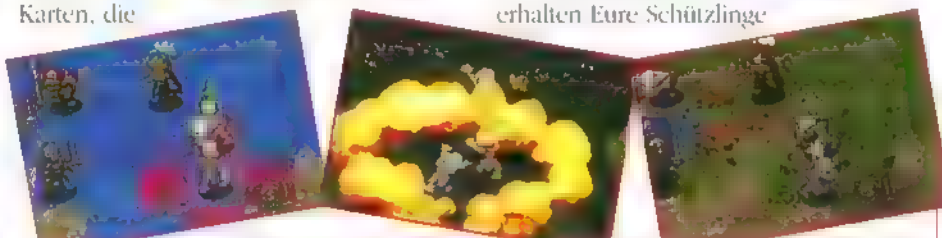
PS Zehn Monate nach der US-Fassung erreicht Atlus' Strategieschinken "Legend of Kartia" auch die PAL-Spieler:

Zehn tapfere Streiter stellen sich in dem "Final Fantasy Tactics"-Konkurrenten den Geheimnissen und Intrigen der Welt Rebus. Die Kämpfe dürft ihr taktisch lenken, Handlungssequenzen und Story-Führung müsst ihr dem Spiel überlassen: Verschiedene Schlachtfelder auf



Neue Texte, neues Wissen: Wer die Kisten und Töpfe der Arenen durchstöbert, findet geheime Zauberschriften.

einer Karte auswählen könnt ihr nicht. Eure Schützlinge beherrschen die Kunst des Kampfes, der Magie und der Dämonenbeschwörung; für die beiden letzteren benötigt ihr die magischen Kartia-Karten, die



Kesselschlacht dank interaktiver Hintergründe: Nach dem grauenvollen Erdbebenzauber bleibt ein tiefer Krater, der für die überlebenden Monster einen taktischen Nachteil bedeutet.

Durch die Schere/Stein/Papier-Knobelei sowie die unzähligen Zauberkartenkombinationen im Magieduell und beim Beschwören von Monstern, Waffen und Rüstungen zieht "Legend of Kartia" besonders Optimierungsfetischisten und Monsterzüchter in seinen Bann. Glücklicherweise lohnt sich das endlose Vermobeln und wieder Heilen der letzten Gegner einer Schlacht (wie in der Square-Konkurrenz) aus Zeitgründen nicht.

Wer die Gesinnung seiner Monsterhorde im Angriff geschickt nützt, hat auch in der Unterzahl mit dem Feind keine Probleme. Dafür stehen im Vergleich zu "Final Fantasy Tactics" die örtlichen Gegebenheiten wie Wassengraben, Mauern und Hügel eher im Hintergrund und beeinflussen nur gelegentlich die Durchschlagskraft eines Hiebs. Für die PAL-Balken und den Fremdsprachenmix gibt's jedoch Schelte.

Andere Versionen

Die amerikanische Importversion "Kartia" testeten wir im MAN'AC 11/98 (Abwertung um 2%). In Japan erschien das Spiel unter dem Namen "Rebus". Umsetzungen sind nicht geplant.



Gemeiner Lummel im Kampfgetümmel: Vor jedem Schlagabtausch informiert Euch eine Statistik über die zu erwartenden Schadenspunkte. Wer das Kontersystem ausnützt (Schatten-, Puppen- und normale Monster), überrennt den Feind.

Ihr als Schlachthorus, versteckte Schätze und per Diebstahl einheimst. Kommt's zum Kampf, zieht ihr mit Euren Mannen rundenweise über das Schlachtfeld: Monster und Dämonen unterteilen sich in die drei Kategorien Licht, Schatten und Puppe, die sich nach dem Schere/Stein/Papier-Prinzip auskontern. Deshalb analysiert ihr nach Kampfbeginn zuerst eure Gegner und beschwört anschließend ein passendes Empfangskomitee. Neben der Monsterart spielt die Bewaffnung eine wesentliche Rolle: Mit einem Speer treffen eure Schützlinge z.B. ein Monster auf einem Felsen (Erhöhung) wesentlich leichter als mit einem Schwert. In herumliegenden Kisten und Tonnen findet ihr neue Schriftstücke, die euer Zauber-, Waffen- und Monsterversortiment erweitern: Ein angeschlagener Dämon eignet sich hervorragend zum Schätze bergen. Für jede Aktion wie Heilen, Kampf und Zaubern erhalten eure Schützlinge

Erfahrungspunkte, die sie in höhere Erfahrungslevel aufsteigen lassen. Während eure menschlichen Helden ihre Eigenschaften Schlacht-übergreifend verbessern, lernen Dämonen nichts dazu.



Zutatenmix im Monsterlabor: Mit der passenden Kartenkombination verändert ihr Attribute wie Kraft und Schnelligkeit.

Deshalb sollten eure Dämonen den Feind lediglich aufmischen, den finalen Todesschlag übernimmt dann einer eurer Helden mit einem flächendeckenden Feuerregen: Erfahrungspunktejäger jauchzen und frohlocken, oe

81%

SPIELSPASS

KARTIA

HERSTELLER
ATLUS

SYSTEM
PLAYSTATION

ZIRKA-Preis
100 MARK

GRAFIK SOUND
68% 78%

Spannendes Strategiespiel mit Monster-Kontersystem und umfangreicher Story, aber dicken PAL-Balken und Sprachenchaos.

OLIVER EHRLICH

Rampage 2



Auf dem Kriegszug beschließt Ihr die Geschütze und rettet Euch von entgleisenden Waggonen

PS Die zerstörungswütigen Stars des Vorgängers sind hinter Schloß und Riegel, doch die Gefahr für Haus und Leben noch lange nicht vorbei. Zur Befreiung von George, Lizzie und Ralph läßt Seumlabs International drei weitere Ungeheuer aus dem Gen-Labor. Wahlweise als Ratte Curtis, Schnecke Ruby oder Rhinoceros Boris macht Ihr die Straßen Asiens, Europas oder Amerikas unsicher. Ihr klettert Gebäude für Gebäude die Häuserwand hoch, bringt mit Fußritten die Statik aus den Fugen und verspeist schreiende Einwohner. Diese lassen sich Euer ungeho-

Andere Versionen

Den Import-Test der N64-Version findet Ihr in MANIAC 6/99 (48% Spielspaß). Der Vorgänger "Rampage World Tour" wurde in MANIAC 1/98 mit 53% bewertet.

beltes Verhalten nicht lange bieten und plündern ihren Waffenschrank. Härtere Geschütze fährt das Militär auf: Panzer, Hubschrauber und Düsenjets feuern Euch Raketen entgegen. Mit Extras frischt Ihr Eure Energie auf oder macht Euch bereit zur Superattacke.

Midway sollte "Rampage 2: Universal Tour" eine Flasche Starkbier beilegen – nur in angeheitertem Zustand kommt bei der Zerstörung- orgie Stimmung auf. Am besten ladet Ihr zwei Spielpartner ein und haut Euch gegenseitig auf die Birne. Nüchtern betrachtet ist "Rampage 2" stinklangweilig! Is

SPIELSPAß 48%

HERSTELLER
MIDWAY

SYSTEM
PLAYSTATION

ZIRKA - PREIS
100 MARK

GRAFIK SOUND
51% 44%

Mit simpelstem Spielprinzip, einfalllosen Extras und müder Optik stampft die Randal-Crew den Spielspaß in den Boden. Nur in geselliger Runde genießbar.

Kagero: Deception 2



Das tut weh: Mit einer Preßwand hat Euer Opfer nicht gerechnet.

PS Sadisten aufgepaßt: Nicht als tapferer Held, sondern als hinterlistige Fallenstellerin lauft Ihr durch 3D-Schlösser, eine Übersichtskarte zeigt Euch die Position der Gegner. Ist der Widersacher im selben Raum, plaziert Ihr an Wand, Decke und Boden eine Falle. In Reichweite des Opfers wird die Vorrichtung aktiviert. Sogleich fliegt eine Gashombe in die Luft oder ein Pfeilschwall aus der Wand. Über 50 Fallentypen wurden implementiert. Besonders wirkungsvoll sind Combos: Eine bewegliche Wandstange schleudert den Feind nach vorn, eine Bärenfalle erwartet den Pech-

vogel. Dann laßt Ihr noch einen schweren Stein von der Decke plumpsen – und das Opfer ist bedient. Auch „Möbel“ wie ein elektrischer Stuhl oder eine riesige Sichel bindet Ihr in Combos ein. Habt Ihr zu Beginn mit einem naiven Bauern leichtes Spiel, greifen später Ritter, Ninjas oder Gasmanier im Verbund an. Nach jedem der mehr als 30 Levels wird die Story fortgeführt.

„Deception 2“ ist actionlastiger als der Vorgänger und bietet spannende Echtzeitduelle. Minuspunkte gibt's für spartanische Optik und fehlende Nahkampfoption. Is

SPIELSPAß 74%

HERSTELLER
TECMO

SYSTEM
PLAYSTATION

ZIRKA - PREIS
100 MARK

GRAFIK SOUND
56% 69%

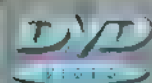
Spannende Fallensteller-Action mit umfangreichem Waffen-Repertoire und Adventure-Elementen. 30 abwechslungsreiche Levels – technisch aber mißlingen.

Andere Versionen

Umsetzungen sind nicht geplant, den Import-Test findet Ihr in MANIAC 1/99. Der Vorgänger "Devil's Deception" wurde in MANIAC 1/98 mit 74% Spielspaß getestet (Abwertung auf 71%).

Kleiner Auszug aus unserem Programm.

Playstation + Dualshock	245,00
Dualshock Pad - original farbige	65,00
Passport Adapter (N64)	80,00
Gamebuster Deluxe (N64/PSX)	95,90
Expansion Pack (N64)	75,00
All Star Tennis '99 (N64/PSX)	125/100,00
Anna Kournikova's Tennis (PSX)	90,00
Ape Escape (PSX)	100,00
Bloody Roar II (PSX)	100,00
Brave Frontier	130,00
Breath of Fire III (PSX)	100,00
Castlevania 3D (N64)	125,00
C&C: Grenschlag (PSX) Platinum	100,00
Civilisation II (PSX)	100,00
Command & Conquer (N64)	120,00
Crash Bandicoot 3 (PSX)	100,00
Croc 2 (PSX)	100,00
Descent 3 (PSX)	100,00
Dino Crisis (PSX) JAL	150,00
Driver (PSX)	100,00
Eurozone (PSX)	100,00
Final Fantasy VII (Playstation)	50,00
F1 World Grand Prix II (N64)	95,00
F1-Racing Simulation 2 (N64/PSX)	120/150,00
FIFA Soccer '98 (N64/PSX)	120/95,00
Gormon 2 (N64)	140,00
G-Police 2 (PSX)	100,00
Grandstream Saga (PSX)	100,00
Grandtheft + London (PSX)	100,00
GT (Playstation)	50,00
Legacy of Cain - Soul Reaver (PSX)	105,00
Le Mans (PSX)	100,00
Lunar, The Silver Star (PSX)	190,00
Mario Party (N64)	100,00
Metal Gear Solid (PSX)	100,00
Metal Gear 5, Premium Pack	110,00
Metal Gear 5, Lösungsbuch	35,00
Need for Speed IV (PSX)	100,00
Omega Boost (PSX)	100,00
Parasite Eve	120,00
Point Blank 2 (PSX)	100,00
Prince Naseem Boxing (PSX)	100,00
Racing Lagoon (PSX)	140,00
Rainbow Six (PSX)	100,00
Rayman 2 (N64/PSX)	125/100,00
Ridge Racer 4 (PSX)	100,00
Rival School II (PSX)	140,00
R-Type Delta (PSX)	100,00
Saga Frontier (PSX)	110,00
Shadow Madness (PSX)	140,00
Shadow Man (N64)	120,00
Shadow Gate (N64)	120,00



DVD Player,
Pioneer 414,
Multinorm

A Bug's Life	80,00
Faculty	50,00
Enemy of the State	80,00
Rush Hour	80,00
Ronin	80,00
Star Trek Insurrection	80,00
X-Files	80,00
You've got e-Mail	80,00

Dreamcast.

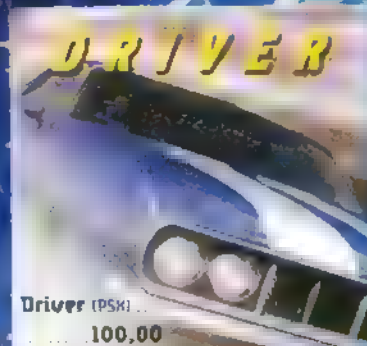
Sega Dreamcast	510,00
incl. Spannungswandler	90,00
Game Gun	50,00
RGB-Kabel	50,00
Memory Card VMS	60,00
Magazin+Demo-CD (N64)	45,00
Area Dancing	90,00
Art Force Delta	140,00
Blue Stinger	140,00
Buggy Heat	140,00
Cart - Speed Racing	140,00
Cool Boarder	140,00
Elemental Gimmick Gear	140,00
Expendable	140,00
Get Bass + Angel	140,00
Incoming	140,00
Giant Gram Wrestling	140,00
Gundam Side Story	140,00
July	140,00
King of Fighters DreamMatch'99	140,00
Marvel vs. Capcom	100,00
Monaco Grand Prix	100,00
New Japan Wrestling 4	140,00
Power Stone	140,00
Puyo Puyo	90,00
Psychic Force 2012	90,00
Red Line Racer	140,00
Saga Rally 2	140,00
Space Grifon	95,00
Sonic Adventure	140,00
Soul Calibur	140,00
Street Fighter Zero 3	140,00
Tetris 40	90,00
Tokyo Highway Battle	140,00
Virtua Fighter 3	95,00

MEGASTORE • Die Spielmaschine in der Stuttgarter City auf fast 100m² Ladenfläche

ORDER IN TIME

VIDEO & PC GAMES

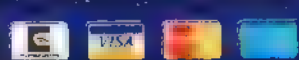
Alle Sendungen versandkostenfrei!



Driver (PSX)
100,00

Silent Hill (PSX)	100,00
Soulblade Platinum (PSX)	50,00
Speed Freaks (PSX)	100,00
Star Ocean (PSX)	140,00
Star Wars: Rogue Squadron (N64)	120,00
Star Wars: Die dunkle Bedrohung (PSX)	105,00
Star Wars: Episode 1 Racer (N64/PSX)	125/105,00
Syphon Filter (PSX)	100,00
Tekken 3 (PSX)	100,00
Tomb Raider 3 (PSX)	100,00
Tomb Raider II Platinum (PSX)	50,00
Toca Touring Car Teil 2 (PSX)	100,00
Triple Play 2000 (PSX)	100,00
Turok 2 (N64)	125/100,00
UEFA Champions League '98/99 (PSX)	100,00
U-Rally 2 (PSX)	100,00
Warzone 2100 (PSX)	100,00
WWF Attitude (N64/PSX)	115/100,00
Xenogears (PSX)	130,00
X-Game+Pro Boards (PSX)	100,00
X-Ploder Pro 2.0 (PSX)	125,00
Ysida (N64)	115,00

Wir akzeptieren alle Kreditkarten



Besuchen Sie unsere Web-Seite
www.orderintime.com
oder in Ihren Lieblings-Läden

Telefon 0711-222910-30/50

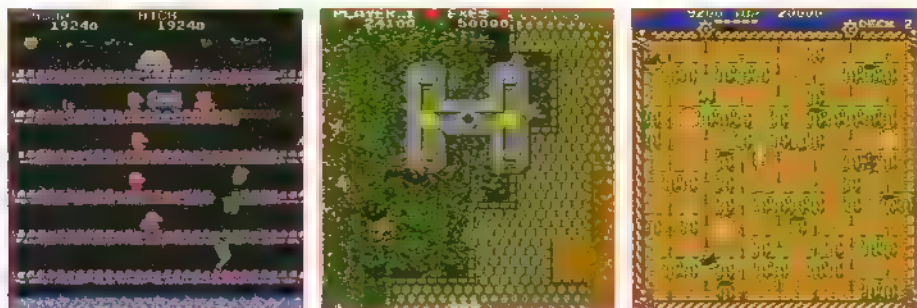
Theodor-Heuss-Strasse 15 • 70174 Stuttgart (Stadtmittel)

Jeden Mo-Fr: 10.00-18.30 • Sa: 10.00-16.00 • Versand: Mo-Fr: 10.00-18.00

Pro Jugendl. Telefon 07 11 - 22 29 10-10 • 22 29 10-20 • www.orderintime.com

ST-Heilbronn • Rilian Straße 7 • Rilian Passage • 74072 Heilbronn (kein Versand)
ST-Schwäbisch Gmünd • Ralter Markt 10 • 73525 Schwäbisch Gmünd (kein Versand)

Capcom Generations

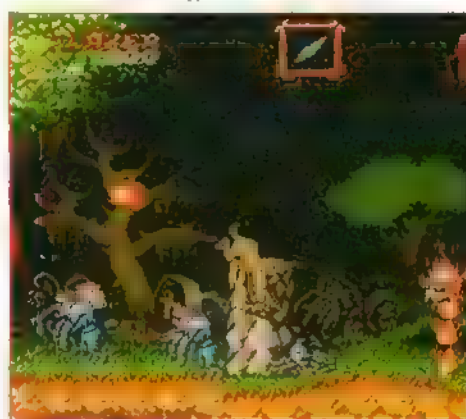


"Son Son", "Exed Exes" und "Higemaru" (v.l.n.r.) kamen allesamt Mitte der Achtziger Jahre in die Spielhalle; großer Erfolg war ihnen nicht beschieden.

Zum Wohle der Jugend müssen die deutschen Spieler wieder mal Verzicht üben. Der vierte Teil der "Capcom Generation"-Reihe fehlt nämlich in der PAL-Sammlung. Grund dafür ist, daß alle drei Titel der CD ("Commando", "Commando 2", "Gun Smoke") bereits vor gut zehn Jahren auf dem Index landeten. „Capcom Generation 5“ wiederum ist eine Sammlung von drei „Street Fighter 2“-Titeln, die in Deutschland als „Street Fighter Collection“ erschien (siehe MANIAC 5/98).

Mit der "Capcom Generation"-Reihe kamen japanische Spieler 1998 gleich fünfmal in den Genuß historischen Spielhallenvergnügens. Drei der ursprünglich separat erschienen CDs mit insgesamt zehn Capcom-Titeln landen nun auf dem deutschen Markt – zu einem handlichen Päckchen geschnürt. Der erste Silberling bietet Euch mit den Spielen "1942", "1943" und "1943 Kai" drei vertikal scrollende Shooter, deren nahe Verwandtschaft unverkennbar ist. Als P38-Pilot in den Pazifikschlachten des zweiten Weltkriegs werdet Ihr unablässig mit endlosen Angriffswellen japanischer Flugzeuge konfrontiert. Während in "1942" noch jede Kollision mit Gegnern und Geschossen den Verlust eines der drei Bildschirmleben nach sich zieht, besitzt Eure Maschine bei den Nachfolgern einen beständig schrumpfenden Energiebalken. Durch Abknallen bestimmter Feindformationen werden Power-Ups freigesetzt, die entweder verbrauchte Energie zurückbringen oder Eure Waffensysteme aufrüsten. Besonders bei den knackigen Spielen "1943" und "1943 Kai" mit ihren dicken fliegenden Festungen und hochgerüsteten Kreuzern werdet Ihr glücklich über die unendliche Zahl Continues sein. Legendar für ihren teuflischen Schwierigkeitsgrad sind auch die drei Grusel-

Klassiker "Ghosts'n'Goblins", "Ghouls'n'Ghosts" und "Super Ghouls'n'Ghosts" auf der zweiten CD. Als Ritter Arthur schlagt Ihr Euch durch Friedhof, Geisterwald oder Lavahöhle, natürlich nur um Eure Herzensdame aus den Klauen eines bösen, geflügelten Teufels zu retten. Aus Gräbern steigende Zombies und



Wie bei den Vorgängern zeugt auch in "Super Ghouls'n'Ghosts" nur noch ein kleiner Knochenhaufen von Eurem Ableben

Sensenmänner, fliegende Gespenster, Raben, Dämonen und sogar fleischfressende Pflanzen erschweren die Befreiungsaktion und lassen den Helden erst sein Blechgewand und dann das Leben verlieren. Hilfreich erweisen sich verstreute Kisten und Gefäße, die bei Beschuß Ersatzrüstungen oder Extrawaffen freigeben. Im Gegensatz zu den beiden Vorgängern ist "Super Ghouls'n'Ghosts"

keine Automatenemulation, sondern die Umsetzung eines SNES-Spiels. Allerdings bietet auch sie – abgesehen von einigen neuen Waffen und Gegnern – kaum anderes als die Spielhallenvorbilder. Vier weitgehend unbekannte Capcom-Automaten runden die Kompilation ab. "Higemaru" erfreut Euch mit einem "Pengo"-artigen Spielprinzip, bei dem Ihr umherwuselnde Piraten mit Fässern von Bord kickt. Beim 1985 erschienenen Vertikal-Scroller "Exed Exes" holt Ihr mit Eurem Jäger Insektenschwärme vom Himmel und beharkt gleichzeitig Bodenziele. Auf diese wird bei der ein Jahr älteren Weltraum-Ballerei "Vulgar" zwar verzichtet, dafür könnt Ihr Euer Schiff durch Aufsammeln von Power-Ups mit Raketen ausstatten, die dicken Gegnern mit nur einem Treffer den Garaus machen. Keine Verschnaufpause gönnt Euch das

Plattformgehüpfte "Son Son": Während Euer Held rennend und springend



In „Ghouls'n'Ghosts“ machen auch Hindernisse wie diese Gullotinen Arthurs Queste zum Spießbrutenlauf

Obst einsammelt, muß er sich Horden von Golems, Eingeborenen, Fischen, Vögeln oder Insekten erwehren, ohne durch das ununterbrochene Horizontalscrolling aus der Spielfläche und dem Leben befördert zu werden. sf

Fans der Automatenklassiker freuen sich über eine bunte Mischung technisch sauber emulierter Münzgräben, ballern sich vergnügt ein paar Stunden durch "1942" oder verzweifeln am beinharten "Ghosts'n'Goblins". Allerdings darf man nicht übersehen, daß sich die Titel auf den ersten beiden CDs stark gleichen: die Sproßlinge variieren nur das jeweilige Grundthema der Unsterblichkeit. Und die vier nestlichen Spiele sind beileibe keine Glanzleistung aus Capcoms heiligen (Spiel-) Hallen, sondern nur angegrautete 08/15-Automaten, die schon vor über einem Jahrzehnt nicht überzeugen konnten. Aufgepepote Versionen der Spiele oder attraktivere Goodies als eine Handvoll Zeichnungen und Tips hätten der CDs gut getan. Trotzdem, für verklärte Nostalgiker und aigediente Versionen ist "Capcom Generations" eine lohnenswerte Kompilation.

STEPHAN FREUNDORFF



Bei „1942“ und seinen Nachfolgern „1943“ und „1943 Kai“ habt Ihr jeweils drei Möglichkeiten der Darstellung. In der Horizontalen muß allerdings der Bildschirm gekippt werden.

Andere Versionen
Die japanische Version von "Capcom Generation 2" wurde in MANIAC 12/98 getestet.

71%

SPIELSPASS

WINGS OF DESTINY

HERSTELLER	
CAPCOM	
SYSTEM	
PLAYSTATION	
ZIRKA-Preis	
100 MARK	
GRAFIK	SOUND
49%	35%

Bunte Arcade-Mischung: Familientreffen der „Ghosts'n'Goblins“-Sippe, das durch sieben weitere Oldies kaum bereichert wird.

Syphon Filter

Kommt es oder kommt es nicht nach Deutschland? Angesichts der extremen Brutalität in „Syphon Filter“ war lange nicht klar, ob der 989-Studios-Titel überhaupt hierzulande erscheint. Nun wurde das Spiel erstaunlicherweise komplett lokalisiert: Neben einer sehr guten PAL-Anpassung sind sämtliche Bildschirmtexthe und gesprochene Dialoge in Deutsch. Die Synchronstimmen sind dabei mit einer Ausnahme angemessen: Ausgerechnet der Sprecher von Gabe Logan läßt jegliches Talent vermissen. Nicht ganz nachvollziehbar sind für uns die Änderungen in Sachen Gewalt. Während langsam verbrennende und an Giftgas erstickende Terroristen offenbar keinen Anstoß erregen (USK-Freigabe ab 16 Jahren!), ist der Anblick roten Bluts unzumutbar. In der deutschen Fassung wurde aus dem natürlichen Rot ein leuchtendes Grün.



Wie gemein: Euer Feind ist mit einer kugelsicheren Weste ausgerüstet und damit gegen Eure Schüsse geschützt: Hier hilft nur ein gut gezielter Kopfschuß weiter.



Die USA sind mal wieder in Gefahr: Eine internationale Terroristengruppe unter der Leitung des deutschen Erich Rhoemer will in der Hauptstadt Washington mit dem hochgiftigen „Syphon Filter“-Virus die Regierung ausrotten. Ein Fall für den Spezialagent Gabriel „Gabe“ Logan, in dessen Rolle Ihr den Kampf gegen Rhoemers Schergen aufnehmt. Ihr lauft mit Eurem Gabe durch umfangreiche, in 3D-Polygongrafik dargestellte Szenarien und schaut ihm dabei über die Schulter oder auf Knopfdruck durch seine Augen: Schleicht Gabe an einer Wand entlang, wird er transparent. Dabei zoomt die Kamera näher heran, so daß Ihr nie durch wilde Schwenks die Übersicht verliert. Im Lauf des Abenteuers bedient sich Gabe reichhaltig aus seinem gut gefüllten Waffenschrank: Satt 17 Gewehre und Granaten stehen zur Wahl, darunter neben Standardwaffen wie ei-

ner 9mm-Pistole (dank Schalldämpfer bei riskanten Missionen sehr nützlich) auch Giftgasgranaten, die gleich mehrere Feinde auf einmal außer Gefecht setzen, sowie zwei Scharfschützengewehre, mit denen Ihr in kniffligen Situationen oder nachts bei schlechter Sicht auch weit entfernte Ziele heranzoomt und so leichter trifft. Neben verschiedenen Zielmodi, mit denen Ihr entweder nach „Tomb Raider“-Manier automatisch das nächste Ziel anvisiert oder durch Gabes Augen exakt zielt, könnt Ihr mit dem Agenten auf Knopfdruck in Deckung gehen oder vorsichtig um eine Ecke spitzeln. Unterstützung bei Eurer Mission erhaltet Ihr über Funk von Eurer Partnerin Lian Xing: Sie versorgt



Kein Schutz durch das Gitter: Der Kampfhelikopter erfordert Euer ganzes Können und Geschick.

Euch mit Details zum nächsten Auftrag oder macht Euch auf wichtige Geschehnisse in Eurer Umgebung aufmerksam. Die rund 20 Missionen führen Gabe über den halben Erdball: Habt Ihr Rhoemers Schergen in Washington erledigt, verfolgt Ihr den Terroristen unter anderem in's winterliche Kasachstan und die Ukraine, bevor Ihr seine Basis ausfindig macht. Eure Aufträge sind dabei sehr unterschiedlich: Mal geht es nur darum, einen bestimmten Feind auszuschalten, dann wieder müßt Ihr in einem harten Zeitlimit eine Anzahl Bomben entschärfen oder Euch durch ein streng patrouilliertes Gelände schleichen, ohne daß Ihr den Alarm auslöst oder festgehaltene Geiseln exekutiert werden. **US**



Kampf vor der Kathedrale: Optisch imposant, erkennt Ihr im schmucken Gebäude Heckenschützen erst spät.

„Syphon Filter“ ist mehr als nur eine „Metal Gear Solid“-Kopie: Gabe Logans Abenteuer sind umfangreicher und actionlastiger ausgefallen und erinnern nicht nur beim Waffeneinsatz an Rares James-Bond-Titel. Habt Ihr Euch an die komplexe Steuerung mit samt den trägen Drehungen gewöhnt, führt Ihr Gabe problemlos selbst durch heilige Situationen. Die hervorragend ausgetuften Missionen erfreuen in späteren Szenarien auch das Auge mit feinen Lichteffekten und Texturen. Unangenehm fällt neben eintöniger Musik und einigen Stellen, an denen Euch Gegner ohne Vorwarnung in den Rücken fallen, nur die überzogene Brutalität auf. Kaltblütiges Verkohlen eines Terroristen mit dem Starkstromschocker ist nicht jedermanns Sache. Seht Ihr darüber hinweg, ist „Syphon Filter“ einen Kauf wert.

ULRICH STEPPBERGER



Die Scharfschützengewehre helfen Euch beim Zielen. Links der Zoom, in der Mitte die Nachtsicht. Rechts wird Gabe in Großaufnahme transparent, um nicht die Sicht zu verdecken.

Andere Versionen

Umsetzungen sind nicht geplant. Den ausführlichen Import-Test findet Ihr in MANIAC 5/99.

SPIELSPASS

83%



HERSTELLER	989 STUDIOS
SYSTEM	PLAYSTATION
ZIRKA - PREIS	100 MARK
GRAFIK	82%
SOUND	63%

Spannend, umfangreich und brutal: Gelingen Action-Abenteuer nach James-Bond-Art mit abwechslungsreichen Missionen.

AB 18

Milo's Astro Lanes



Bowling im 22. Jahrhundert: Mit dem Dreifach-Ball-Extra räumt ihr die Kegel im Maul des Monsters ab.

Anhänger des Bowling-Sports schauten auf dem N64 bisher in die Röhre. Crave hat diesen Notstand erkannt und schickt mit "Milo's Astro Lanes" einen spacigen 3D-Vertreter des Kugelschiebens in's Rennen. Insgesamt zwölf abgedrehte Kurse, gespickt mit Abgründen und Hügeln, stehen nach erfolgreichem Freispielen in der Liga-Ausscheidung parat. Habt ihr einen von sechs Charakteren gewählt, solltet ihr Euch zunächst im Trainings-Modus mit der Steuerung vertraut machen. Mit dem Analog-Stick bestimmt ihr über eine Pfeilanzeige

Stärke und Drall Eures Wurfs. Aufgesammelte Power-Ups, u.a. Dreifach-Ball und Kugel-Boost, setzt ihr via Z-Trigger ein. Spielt ihr gegen einen Kontrahenten, verwandeln sich die Extras in fiese Fallen (z.B. Bomben), die ihr auf Knopfdruck auf die Bahn werft. Für gesellige Sport-Treffs steht ein Vierspieler-Modus bereit.

Im realen Leben mag Bowling ja ganz nett sein, aber vor dem Bildschirm tritt schnell gährende Langeweile auf – da helfen auch die netten Extras nichts. Viele Bahnen können zudem mit ein und derselben Taktik gemeistert werden. os

BIT 64 **SPIELSPASS 34%**

HERSTELLER
CAVE

SYSTEM
NINTENDO 64

ZIRKA-PREIS
120 MARK

GRAFIK SOUND
34% 28%

3D-Bowling im Space-Outfit: Trotz Power-Ups und ungewöhnlichem Bahndesign auf Dauer langweilig. Mäßige Optik und nervender Sound geben Euch den Rest.

Andere Versionen
Umsetzungen sind nicht geplant.

Flying Dragon



Ryuhi geht Min Min an die Wäsche: Würle setzen Eure Helden im Nahkampf etwas träge an.

Mit "Flying Dragon" stößt ihr gleich zwei Prügelspiele in Eure Konsole: Im herkömmlichen wie unspektakulären Turnier-Modus prügelt ihr Euch mit acht Drachenkämpfern um die Wette, im motivierenden SD-Modus ("Super Deformed") beginnt ihr als kindlicher Kämpfer und steigt via Level-Up-Extras in höhere Erfahrungsebenen auf. Hinzu kommen hilfreiche Extras wie Schlagring, Glücksbringer und Nietenhandschuh, die einmal angelegt Eurem Schützling zusätzliche Schlagkraft und Standhaftigkeit verleihen. Natürlich dürft ihr Euren Kämpfer

via Memory Card auch zu Euren Kumpels mitnehmen. Eure Streiter beherrschen je 15 Tornadokicks, Energiegeschosse, Abwehrgriffe und Supermoves, die im Turniermodus nur für mäßige Abwechslung sorgen: Erst der Wohnzimmerübergreifende Rollenspiel-Modus motiviert zu konzentrierten Trainingsrunden und ausführlichem Shopping für die nächste Spielesession mit den Freunden; zumal Euch massig Statistiken über Eure Fehler informieren. Außer schmalen PAL-Balken ist die Umsetzung hervorragend gelungen. Geschwindigkeitseinbußen gibt es nicht. oe

BIT 128 **SPIELSPASS 75%**

HERSTELLER
NATSUME

SYSTEM
NINTENDO 64

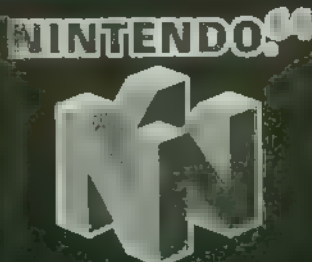
ZIRKA-PREIS
120 MARK

GRAFIK SOUND
70% 68%

„Two in One“-Prügelspiel mit lahmem Turnier- und motivierendem Rollenspiel-Modus: Ersetzt Schlagring sowie Eisenstange und rückt Euren Kumpels auf den Pelz.

Andere Versionen
Den Japan-Import "Hiryu No Ken Twin" testeten wir in MANIAC 3/98 (Abwertung um 3%).

ZAPP G•A•M•E•S



A. THIELEN • KARTHÄUSER STR. 13 • 55116 MAINZ

>> WWW.ZAPPGAMES.COM <<

PLAYSTATION

DRIVER	99,80
V-RALLY 2	99,80
APE ESCAPE	99,80
SILENT HILL	99,80
SYPHON FILTER	99,80
LUNAR COMPLETE	159,80
STAR OCEAN 2	129,80
JADE COCOON	139,80
RACING LAGOON	149,80
DINO CRISIS	149,80
WWF ATTITUDE	1 V
UVM	

NEO•GEO

FATAL FURY CONTACT PCOLOR	89,80
SAMURAI SHODOWN 2 PCOL	89,80
METAL SLUG 1. MISSION PCOL	89,90
GRUNDGERÄT	199,80
UVM	

NINTENDO 64

STAR WARS RACER	129,80
F1 WC 2	99,80
WORLD DRIVER CHAMP	1 V
SHADOW GATE 64	1 V
JET FORCE GEMINI	1 V
MYSTICAL NINJA 2	139,80
WWF ATTITUDE	1 V

DREAMCAST

FRAME GRIDE	149,80
D. DEKA 2	149,80
EXPENDABLE	149,80
GIANT GRAM	149,80
TOKIO HIGHW. BATTLE	149,80
SF ZERO 3	149,80
BUGGY HEAT	149,80
CLIMAX LANDERS	1 V
AIRFORCE DELTA	1 V
VIRTUA ON	1 V

SATURN

SF ZERO 3 JAP.	1 V
MAGIC KNIGHT	
RAYEARTH	US 149,80
UVM	

PC

EVER QUEST US	129,80
ALIEN VS. PREDATOR	99,80
UNREAL MISSION PACK	1 V
UVM	

JETZT LIEFERBAR:
SEGA DREAMCAST



06131/23 04 92

Preisänderungen, Irrtum und Druckfehler vorbehalten. Wir haften zwar nicht für Kompatibilität der Systeme, machen Euch aber auf alle Probleme aufmerksam. Ehrlichkeit ist immer noch der beste Service. Fragt nach unserer Meinung. Wenn ein Spiel nichts taugt, sagen wir das auch.

Versailles



Akustisch bietet "Versailles - Verschwörung am Hof" deutsche Sprachausgabe und einige Klassikstücke

PS Angst schleicht durch's Schloß Ludwig des XIV: Ein Droh-Pamphlet kündigt die Zerstörung Versailles an. Als ehrenvoller Detektiv werdet Ihr beauftragt, den Dingen bei Hofe auf den Grund zu gehen. Entwickler Cryo setzte dabei auf die weiterentwickelte "Atlantis"-Technik; d.h. Ihr durchschreitet das Point-and-Click-Adventure aus der Ego-Perspektive, dürft Euch allerdings nicht frei bewegen. Mögliche Laufwege werden durch einen Cursor signalisiert. Märsche in einer kurzen Animation dargestellt. In Echtzeit dreht Ihr Euch und blickt an Boden oder Decke. Dabei erspäht Ihr u.a. ori-

ginalgetreu nachgebildete Gemälde. Vor allem jedoch durchsucht Ihr Schränke und Schubladen nach Indizien, unterhaltet Euch oder belauscht Dialoge. Während Eurer Untersuchungen im Schloß begegnen Euch viele Persönlichkeiten der französischen Historie, zu denen Ihr per Knopfdruck Informationen erhaltet. Zusätzlich erläutert ein ausführliches, sehr textlastiges Nachschlagewerk u.a. Bräuche, Mode und Architektur des 17. Jahrhunderts. Ohne Zeitdruck oder verschlossene Türen schreitet Ihr außerdem im Besucher-Modus durch's Schloß. *ts*

SPIELSPASS 60%

HERSTELLER
RAVENSBURGER

SYSTEM
PLAYSTATION

ZIRKA - PREIS
100 MARK

GRAFIK SOUND
68% 62%

Verspielte Geschichtsstunde über den französischen Hockadel: Lehrreich und hübsch anzuschauen, aber auch langatmig, frustrierend und leidlich spannend.

Andere Versionen
Eine PC-Version ist erhältlich. Weitere Umsetzungen sind nicht geplant

Entwickler: Cryo, F

Grab des Pharaos



Manche Charaktere geben Euch Infos zu den Fundstücken, die Ihr im Inventar hortet.

PS Nur drei Tage bleiben dem ägyptischen Jüngling Ramose, die Unschuld seines Vaters zu beweisen und diesen so vor einem grausigen Ende als Krokodilfutter zu bewahren. Die Anklage, der diese harte Strafe zugrunde liegt, lautet auf Plünderung eines Pharaonen-grabs im Tal von Theben. Wer wirklich hinter dieser schändlichen Tat steckt, müßt Ihr nun in der Rolle des Ramose herausfinden. Trotz der kurzen Spanne bis zur Vollstreckung des Todesurteils könnt Ihr gemächlich an die Sache rangehen, da die streng lineare Geschichte nicht in Echtzeit abläuft. Viel Muse

braucht Ihr auch, um Euch durch stetig nachladende Lokationen innerhalb düsterer Gräber, wichtiger Tempelanlagen oder feiner Herrenhäuser zu bewegen. Am jeweiligen Standort könnt Ihr Euch in Ego-Perspektive beliebig drehen und wenden und nach Hinweisen oder Gegenständen für Euer Inventar Ausschau halten. Kleinere Kombinationsrätsel wechseln ab mit annähernd geradlinigen Unterhaltungen, die eintönige Hintergrundmusik und die glanzlose Grafik tun ihr übriges, um das antike Flair auf dem Niveau einer mäßig inszenierten Geschichtsstunde zu halten. *sf*

SPIELSPASS 51%

HERSTELLER
RAVENSBURGER

SYSTEM
PLAYSTATION

ZIRKA - PREIS
100 MARK

GRAFIK SOUND
59% 61%

Dröges Nil-Adventure: Wenige Items warten in dünnbesiedelten Szenarien auf wißbegierigen Abenteuerer. Zumindest gibt's ein Digi-Lexikon inklusive.

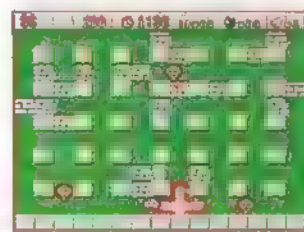
Andere Versionen
Eine PC-Version erschien bereits im vergangenen Jahr. Weitere Umsetzungen sind nicht geplant.

Entwickler: Hudson, J

Bomberman



Retro-Flashback: Der Battle-Modus gegen die Kumpels ist unschlagbar.



PS Nach seinem mittelmäßigen Auftritt im isometrischen "Bomberman World" und dem Ausflug auf die Rennpiste ("Bomberman Fantasy Race") besinnt sich Hudsons Sprengmeister auf seine ursprünglichen Pyro-Dungeons: "Bomberman" ist eine grafisch und technisch aufgepeppte Version des Urgefechts, im speziellen Retro-Modus dürft Ihr die explosive Schlacht gegen die CPU-Monster sogar in der Original-optik spielen. Auch in der aufgemotzten Fassung bleibt alles beim Alten: Ihr stürmt eingemauerte Dungeons, sprengt Euch den Weg zu den CPU-Monstern frei und macht den Kugelköpfen und Löwen ordentlich Feuer unter'm Hintern. Massig Extras für zusätzliche Sprengkraft, mehr Bomben, Supersprint und Kickmanöver helfen Euch auf der Jagd nach den Biestern. Richtig spannend wird's jedoch erst gegen bis zu vier Kumpels im Battle-Modus: Hier tretet Ihr im Team an oder sprengt Euch kompromißlos gegenseitig in die Luft. Umfangreiche Optionen wie selektives Extraaufkommen (z.B. nur Flammen), Handicap und Sudden Death lassen keine Wünsche offen, verblichene Kämpfer dürfen vom Spielfeldrand fleißig weiter Sprengsätze in die Arena semmeln. Profis verbinden mehrere kleine Bomben zu fatalen Super- und Ultrabomben. *oe*

! Wenn sich die Kumpels regelmäßig zu heißen Zocksessions bei Euch treffen, solltet Ihr Euch Hudsons Sprengmeister auf jeden Fall besorgen: Während mich die Einspieler-Variante in "Bomberman" seit jeher nur mäßig begeistert (Warum gibt's eigentlich keine neuen Modi für Solisten?), ist die Battle-Version wie zu 8-Bit-Tagen ein Meisterwerk. Das Spielprinzip ist zwar simpel, wenn sich aber erst einmal ein Dutzend Bomben auf dem Spielfeld tummeln, wird es trotzdem kompliziert. Nur wer im Schlachtgetümmel kühlen Kopf bewahrt und sich von panisch umherrennenden Kollegen mit der berüchtigten "Bombenleger"-Krankheit in Acht nimmt, hat eine Chance auf den begehrten Siegerpokal. Der traditionell hektische Bomberman-Ohrwurm geht sofort in's Blut. Achtung, Suchtgefahr!

OLIVER EHRLICH

SPIELSPASS 83%

HERSTELLER
HUDSON

SYSTEM
PLAYSTATION

ZIRKA - PREIS
100 MARK

GRAFIK SOUND
67% 80%

Bombastische Pyro-Fights im vermauerten Fünfspielearenen: Sinnvoll überarbeitete Version des Original-"Bomberman".

Andere Versionen
"Bomberman" erschien bereits für zahlreiche Konsolen wie Saturn, NES, Super Nintendo, Mega Drive, Game Boy und PC-Engine.



FÜR NINTENDO 64
1 MB LINEAR
498 SPEICHERPLÄTZE

ABO FÜR EINEN



FÜR PLAYSTATION
2 MB LINEAR

Wir schenken Dir eine Memory Card

**Jetzt abonnieren
und eine Memory Card kassieren.**

Mit einem MANIAC-Abo sparst Du nicht nur 10 Mark
im Vergleich zum Einzelverkaufspreis (12x5,90=70,80 DM)!
Wir legen auch noch eine Memory Card für
Playstation oder Nintendo 64 obendrauf!

**ABO-HOTLINE
089/85709112**

Fax: 089/85709131

maniac@pan-adress.de

Den Coupon einsenden an:

**PAN-ADRESS
MANIAC ABO
POSTFACH 1410
82143 PLANEGG**

keine Nachbestellungen!

ICH BIN DER NEUE ABONNENT!

JA! ICH WILL MANIAC FÜR MINDESTENS EIN JAHR
ABONNIEREN. ABO-PREIS: 60,80 MARK (INLAND)
DIE MEMORY CARD ERHALTE ICH NACH ZAHLUNG.

NAME, VORNAME

STRASSE, HAUSNUMMER

PLZ, WOHNGUT

1. UNTERSCHRIFT DES ABONNIERENDEN
VON UNTERSCHREIBENSBERECHTIGTE

2. UNTERSCHRIFT KONTOKRÄFTIGER
DES KONTOKRÄFTIGEN

WIDERRUFSRECHT: Diese Bestellung kann ich innerhalb von zwei Wochen beim MANIAC Abo-Service, pan-adress, Postfach 82143 Planegg widerrufen. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs. Mit diesem Coupon NAB Inlandsabo möglich!

ICH MÖCHTE DIE MEMORY CARD FÜR: ☐ PLAYSTATION ☐ NINTENDO 64
Vorname erhält schnellstmöglich nach Zahlungseingang.

ICH WILL FOLGENDERWEISE BEZAHLEN: ☐ RECHNUNG ☐ BANKEINZUG
Bitte ankreuzen. Bei "Bankeinzug" bitte die Angaben zu Kontoleitzahl, Kontonummer und Bankinstitut machen (siehe unten).

BANKLEITZAHL

BANKINSTITUT

KONTONUMMER

www.maniac-online.de

Ich klick Dich!

feature

Brisant: Messe- und Branchenberichte aus Europa, den USA und Japan. Dazu aktuelle Previews von kommenden Spiele-Knüllern.

Aktuell:

Heisse Nachrichten aus der Welt der Video- und Computerspiele, aus Technik, Medien & Unterhaltung.

news

game

Kompetent:

Jede Woche vier aktuelle Tests - noch vor Erscheinen des Heftes! So wisst Ihr immer rechtzeitig, welches Spiel sein Geld wert ist.

www.maniac-online.de

Videospiele – komplett und kompetent

maniacle

Kostenlos:

Unkomplizierter Zugriff auf geballte Videospielinfos in mehr als 20.000 Dateien!

out now

Praktisch: Welches Spiel kommt heute in den (Import-) Handel? Surft zu "Out Now", und Ihr wisst, was in Deutschland, den USA und Japan abgeht.

archives

Komplett:

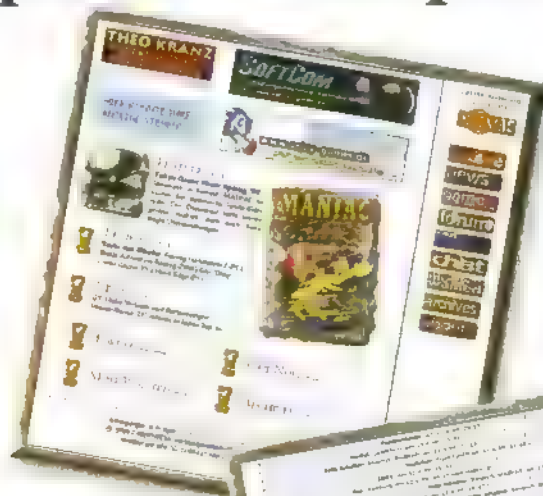
Unser Archiv wächst wöchentlich und enthält neben allen MANIAC-Tests von Playstation-, N64- und Dreamcast-Spielen Tausende von Cheats und Tips.

forum

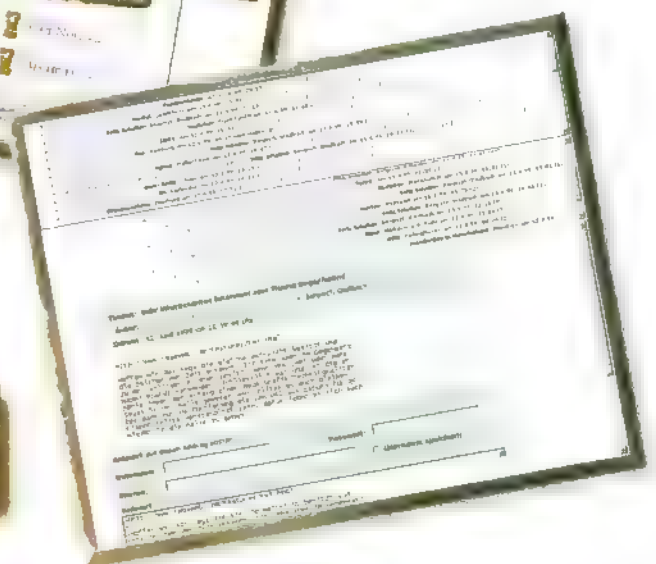
Explosiv: Mehr als 1.400 registrierte Spielefreaks diskutieren sich im beliebtesten deutschen Spieleforum die Köpfe heiss - jetzt mit neuer Optik und komfortablen Funktionen.

Warum noch warten?

Einsteigen und dabei sein! (kostenlose Registrierung unter www.maniac-online.de/forum/reg.html)



Schnell: Updates erscheinen je nach Rubrik täglich, wöchentlich oder zweiwöchentlich.





DENKSPIELE

DAS GENRE DER GEHIRNAKROBATEN

Vergeßt Intelligenztrainer und trockene Kreuzworträtsel: Auf Euren Konsolen gibt es genug Futter, um die angestaubten Gehirnzellen wieder auf Vordermann zu bringen.

Seite 69
Einleitung

Seite 70-71

Historie: Innovationen und Clones

Seite 72-73

Die Top-Hits: Unsere Denkspieltips

Seite 74

Gameboy: Der Knobel-König

Seite 75

Ausblick: Grübeln '99

SPIELEFÜHRER '99

WISSEN ZUM SAMMELN

Genre Ausgabe

Rennspiele	5/99
Jump'n'Runs	6/99
Actionspiele	7/99
Denkspiele	9/99
Action-Adventures	In Kürze
Strategiespiele	In Kürze
Rollenspiele	In Kürze
Sportspele	In Kürze
Beat'em-Ups	In Kürze

Fans von Denkspielen haben's nicht leicht: Neuerscheinungen sind rar und beruhen meist auf einem bekannten Spielprinzip. MANIAC bringt mit diesem Spieleführer Licht in den Dschungel aus Fortsetzungen und Innovationen. Brettspielumsetzungen wie "Risiko" oder "Monopoly" gehören aufgrund strategischer Schwerpunkte nicht zu den Denkspielen und werden deshalb ausgegrenzt. In der Historie zeigen wir Euch die Entwicklung des Genres von den Anfängen bis heute, verleihen

bahnbrechenden Titeln eine "Innovationsmedaille" und gehen näher auf die grundlegenden Spielprinzipien ein. In den Spielertips gehen wir Euch einen Überblick über die empfehlenswerten Genreperlen und reservieren für die Gameboy-Denkspottler eine eigene Rubrik. Das Konsolen-Finish klärt schließlich die Frage, welches System am besten für intensives Gehirnjogging zu gebrauchen ist. Lange Rede, kurzer Sinn: Auf geht's in die Welt der bunten Steinchen, Blasen und Würfel. os

WENIGER IST MEHR

Grübel-Fans haben Grund zur Freude: Das Genre der Denkspiele wird zwar nicht gerade mit neuen Titeln überschüttet, aber die Qualität der Veröffentlichungen ist überdurchschnittlich hoch.

So wurde seit dem Deutschlandstart von Playstation und Nintendo 64 kein Spiel unter 50% getestet. Die Wertungsverteilung für das jeweilige System ist ziemlich ausgeglichen.

PLAYSTATION:

Bislang wurden 14 Denkspiele in Deutschland veröffentlicht. Die Bewertungen teilen sich wie folgt auf:



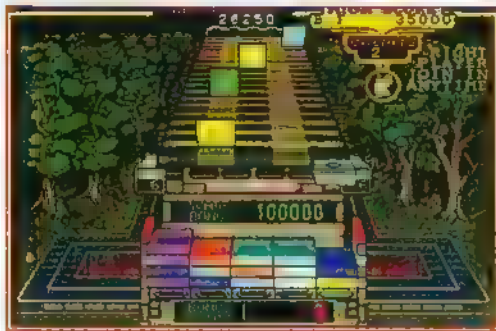
NINTENDO 64:

Auf dem Nintendo erschienen bislang sieben Titel. Bewertet wurde wie folgt:



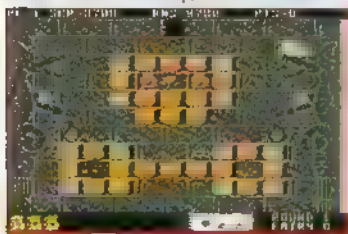
Von Innovationen und Clones

Für viele sind Denkspiele langweilig und abstrakt – für Genrefans dagegen die ideale Unterhaltung, nicht nur für zwischendurch. Lest in unserer Historie, wie alles begann...



"Klax" (1990) erschien erst in der Spielhalle und wurde dann für die Konsolen umgesetzt

Während Renn- und Action-Spiele auf über 20 Jahre Videospiegelgeschichte zurückblicken können, schafften Denkspiele erst in den 80er Jahren den Sprung aus den kreativen Programmiererköpfen auf die heimische Mattscheibe. Schon damals wurden Tausende mit der Knobelsucht infiziert – und zwar ohne aufregende Grafik-



"Solomon's Key" faszinierte Mitte der 80er Jahre mit intelligenten Puzzle-Aufgaben

Exzesse. Überhaupt dient die optische Darstellung nur als Mittel zum Zweck: Bis heute hat sich an der grafischen Schlichtheit nicht viel geändert, trotz der enorm gestiegenen Hardware-Power der aktuellen Konsolen. Doch werfen wir zuerst einen Blick in die graue Vorzeit des Genres: Schon auf den ersten Videospielgeräten (VCS 2600 & Co.) wurden Denkspiele auf die frischgebackene Zockergemeinde losgelassen. Kreativer Vorreiter war damals Activision, die u.a. mit **Happy Trails** (einem Verschiebe-Puzzle)

SOKOBAN
1983

Noch vor der großen „Tetris“-Euphorie wurde Anfang der 80er Jahre der erste Knobelklassiker veröffentlicht: „Sokoban“. Die Aufgabe des Spielers, Kisten von einer Ecke eines verwinkelten Labyrinths in die andere zu schieben, klingt einfacher, als sie in Wirklichkeit ist. Ein falscher Zug, und Ihr steckt in einer ausweglosen Situation.

Im Gegensatz zu den meisten anderen Genrevertretern kommt das fröhliche Kistenschieben ohne Geschicklichkeits-Elemente aus und setzt ganz auf Gehirnakrobatik. Bis in's 16-Bit-Zeitalter wurden praktisch alle Konsolen mit einer „Sokoban“-Version bedacht – leider sind bis jetzt keine 32-, 64- oder 128-Bit-Updates in Aussicht. PC-Besitzer dagegen werden mit unzähligen Shareware-Abwandlungen überschüttet. Kleiner Tip für Leute mit Internetzugang: Probiert mal das Wort „Sokoban“ in einer der vielen Suchmaschinen aus – Ihr werdet vom Ergebnis überrascht sein.

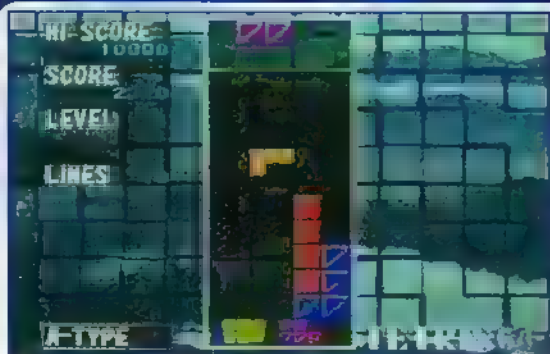


"Shanghai" – ein Denkspiel-Klassiker. Im Bild die neueste Version für die Playstation.

sowie **Zenji** erstklassige und innovative Spielkonzepte ablieferten. Leider war diesen Produkten der kommerzielle Erfolg weitgehend versagt, da sie kurz vor dem Videospielcrash 1983/84 erschienen. Zur selben Zeit sorgte **Sokoban** (siehe Kasten) für gehörigen Wirbel und sinkender Arbeitsmoral in Büros mit PC-Ausstattung. **Lode Runner**



VON "TETRIS" ZU "BUST A MOVE"



Der Alltime-Classic schlechthin: "Tetris". Im Bild die N64-Version "Tetris 64" – Figuren-Stapeln pur!



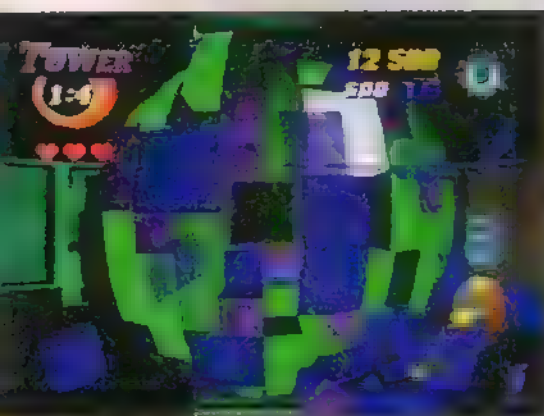
Farben nicht nur zur optischen Unterscheidung, sondern als spielbestimmendes Element: "Columns".



"Columns" auf den Kopf gestellt: Putzige Drachen schießen mit bunten Ballons.

Daß „Tetris“ oft kopiert wurde, ist unumstritten. Aber nicht nur direkte Nachfolger wie „Tetris X“ (PS) oder „Tetris 40“ (DC) basieren auf demselben Spielprinzip, auch Taitos „Bust a Move“-Serie läßt sich darauf zurückführen. Betrachtet die obige Bildfolge mal genauer: Angefangen hat alles mit dem „Tetris“-Prinzip – verschiedenartige geometrische Figuren, die von oben in einen Zylinder fallen, müssen möglichst ohne Zwischenraum gestapelt werden, um

Reihen zu löschen. „Columns“ (von Sega erdacht) hat anschließend dieses Spielkonzept um die Farbkomponente erweitert sowie die Löschrregel „Mindestens drei gleiche Farben nebeneinander“ eingeführt. „Bust a Move“ bildet bis dato den Abschluß dieser Evolution: Die Spieleentwickler stellten den Zylinder auf den Kopf und anstelle von herunterfallenden Objekten schießt Ihr einzelne, bunte Ballons an die Decke.



TETRISPHERE

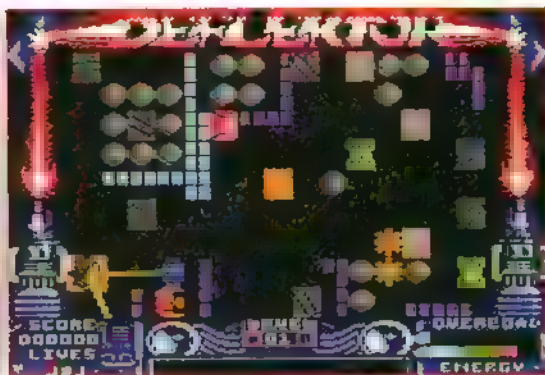
(NINTENDO, 1997)

Mit "Tetrisphere" gelang es Entwickler H2O, das 2D-Stapelprinzip des Ur-"Tetris" in die dritte Dimension zu portieren. Erfreulicherweise sieht man auf den ersten Blick, daß es kein liebloser Pseudo-3D-Aufguß der alten Spielmechanik ist. Vielmehr wurde moderne Optik mit klassischen Elementen kombiniert und ein eigenständiges Denkspiel geschaffen. Im

Standard-Modus seht Ihr auf dem Bildschirm eine Kugel, die in alle Richtungen rotiert werden kann. Die Außenfläche ist aus den bekannten "Tetris"-Steinen zusammengesetzt, die in mehreren Schichten übereinander liegen. Eure Aufgabe besteht nun darin, durch das Absetzen von weiteren Steinen das Innere der Kugel freizulegen und ein putziges Wesen aus der Gefangenschaft zu entlassen. Um Elemente von der Kugel lösen, müßt Ihr die neuen Steine so plazieren, daß sie auf mindestens zwei benachbarte Steine der gleichen

Sorte treffen. Auf Knopfdruck verschiebt Ihr die Steine und löst gezielte Kettenreaktionen aus. Je mehr Steine Ihr auf einen Streich eliminiert, desto kräftigere Extras werden Euch zugeteilt, z.B. Feuerwerkskörper oder Dynamit. Puzzle- und Zweispieler-Modus motivieren zusätzlich.

FAKT: Operativ
gen, Patient und
komplexes 3D-
mit frischen Ideen
rotierender Spiel



"Boulder Dash" (links, C64) und "Defektor" (rechts, ebenfalls C64): Zwei Denkspiel-Perlen aus der Heimcomputer-Ara. Mit "Boulder Dash Construction Kit" erschien später sogar ein Level-Editor für Eigenkreationen.

(1983) von Broderbund wiederum ist ein Grenzfall zwischen Geschicklichkeits- und Denkspiel, das bis heute mit (spielerisch eher bescheidenen) Updates versorgt wird. Als Mitte der 80er Jahre Alexej Pajitnovs **Tetris** auf gängige Systeme konvertiert wurde, ahnte der Russe nicht, welche Knobel-Hysterie er mit diesem simplen Spielprinzip auslösen würde. Das Stapeln von geometrischen Ele-

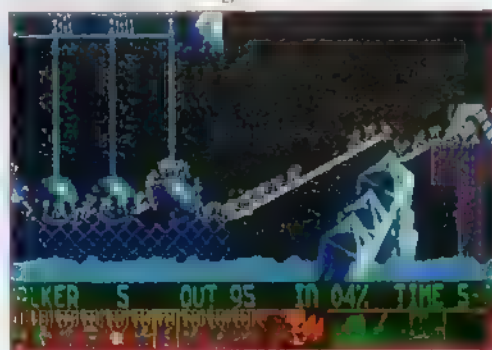
menten entwickelte sich in kurzer Zeit zum Inbegriff eines ganzen Genres. Hunderte von Nachfolgern und Clones (siehe Kästen) erschienen für sämtliche Systeme und bescherten



"Puzznic" in der Arcade-Version: Löst die Rätsel und entblättert junge Damen.

dem Spiel Kultstatus. Nintendo erkannte das Erfolgspotential und sicherte sich über Bullet Proof Software die exklusiven Rechte an "Tetris" – später der Grundstein für die Gameboy-Erfolgsstory. Mit **Shanghai** (1986) legte Activision einen Titel vor, der sogar während der "Tetris"-Manie große Erfolge verbuchen konnte und ebenfalls schnell zum Kult avancierte. Ziel des Spiels war es, einen Stapel mit 144 fernöstlich verzierten Steinen pärchenweise abzutragen. Ebenfalls 1986 erschien ein

weiterer Meilenstein der Denkspiel-Geschichte: **The Sentinel** von Firebird (siehe Kasten). Geoff Crammond überraschte die Spieler-Gemeinde mit einer frischen, innovativen Spielidee fernab der übrigen "Tetris"-Clones.



Tierischer Denkspiel-Spaß: Hilft den dümmlichen Lemmings in's Ziel!

THE SENTINEL

(FIREBIRD, 1986)

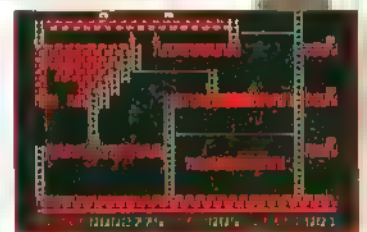
Vor 13 Jahren schuf Geoff Crammond einen 8-Bit-Klassiker, der die Spielergemeinde mit einer innovativen Grundidee entzweite: Für den einen ist "The Sentinel" mit der Mischung aus Knobelei, Strategie und Action das genialste Spiel der Welt, für den anderen ein viel zu abstraktes Denkspiel ohne Abwechslung. Die Regeln sind ansich leicht verständlich: Transformiere Deine Seele – in Form eines Roboters – an den höchsten Punkt einer Welt und absorbiere den Wächter (Sentinel) eines Spielabschnitts. Was so einfach klingt, entpuppt sich in Verbindung mit der verschachtelten, dreidimensionalen Umgebung schnell als ein taktisch komplexer Schlagabtausch, der den Vergleich "Schach in 3D" nahelegt. Trotz simpler Regeln ist bei "The Sentinel" eine längere

(für manche abschreckende) Einarbeitungszeit von Nöten, um die Gegner mit gezielten Aktionen auszumanövrieren. Dies dürfte auch der Grund sein, warum erst 1998 eine Fortsetzung ("Sentinel Returns", Psygnosis) für die Playstation erschien, die leider einige Mängel aufwies und kommerziell flopte.

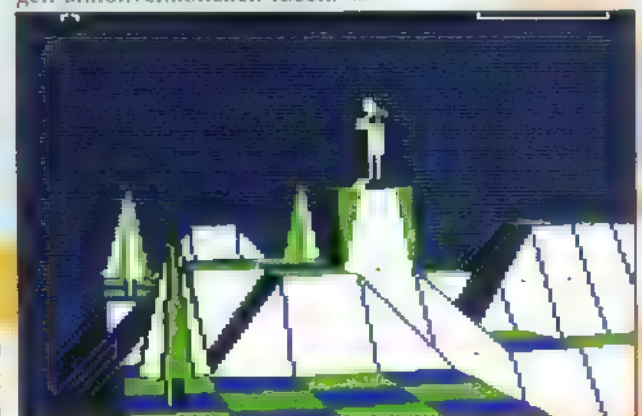
FAKT: Innovative
Spielmechanik
abstraktes 3D-
und vieles mehr
Passion und

Nach dieser stürmischen Phase passierte erstmal nichts Aufregendes, vielmehr wurden erfolgreiche Konzepte x-mal recycelt. Erst Anfang der 90er Jahre kam wieder Bewegung in die Grübel-Szene, als Atari den Arcade-Hit **Klax** für diverse Konsolen konvertierte. Sega erweiterte mit **Columns** 1990 das "Tetris"-Konzept um die Farbkomponente (siehe Kasten). Mit **Lemmings** von Psygnosis erschien 1990 ein weiterer Klassiker, der mehrere Fortsetzungen erlebte (aktuell: "Lemmings" für die Playstation).

Die dümmlichen Lemmings mit den blauen Haaren stellten die Spieler vor komplexere Aufgaben, da sie unterschiedliche Befehle wie Graben oder Brücken bauen ausführen mußten, um einen Level erfolgreich abzuschließen. 1994 veröffentlichte Tai-to **Bust a Move** (alias "Puzzle Bobble") und landete mit der Blasen-schießerei einen Riesenerfolg, der bis heute anhält. Die Jahre '94 und '95 waren charakterisiert durch wenig spannende "Tetris"- und "Columns"-Clones wie z.B. **Heberke's Popoitto** oder **Tetris & Dr. Mario**. 1997 setzte schließlich eine 3D-Welle ein – bessere Hardware macht's möglich – die interessante Titel wie **Kurushi** und **Tetrisphere** (siehe Kasten) hervorbrachte. Im darauffolgenden Jahr erschienen neben vielen Fortsetzungen (u.a. **Sentinel Returns**) die Würfel-Knobelei **Devil Dice**, **Kula World** und **Wetrix**. Schließlich veröffentlichte Software 2000 mit **Swing** ('99) ein Denkspiel aus deutscher Produktion mit einigen unkonventionellen Ideen. os



Seit Anfang der 80er Jahre populär: "Lode Runner". (Bild: C64-Version)



Die MANIAC Denkspielhits '99

Seid ihr bereit, Euren grauen Zellen etwa Gutes zu tun? Mit unseren Spielertips helfen wir Euch bei der Wahl Eures Favoriten weiter. Egal, ob Klassiker oder innovative Neuentwicklung – Denkspiele faszinieren auf lange Sicht. Viel Spaß beim Grübeln!

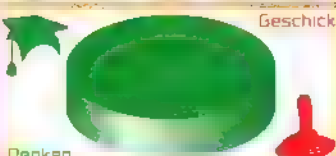
<p>3D-Lemmings</p>  <p>SCHWIERIGKEIT  MEHRSPIELERMODUS </p> <p>Geschick  Denken </p> <p>GESAMTWERTUNG  Die Lemmings machen auch in der dritten Dimension eine gute Figur: Ausgeklügeltes Level-Design und viel Spielwitz überzeugen.</p>	<p>Charlie Blasts Territory</p>  <p>SCHWIERIGKEIT  MEHRSPIELERMODUS </p> <p>Geschick  Denken </p> <p>GESAMTWERTUNG  Nicht ganz ausgereiftes Bomberleger-Spiel mit optischen und akustischen Schwächen – für ausgehungerte Genrefans dennoch interessant.</p>	<p>Devil Dice</p>  <p>SCHWIERIGKEIT  MEHRSPIELERMODUS </p> <p>Geschick  Denken </p> <p>GESAMTWERTUNG  Knifflige Würfelknabelei, komplexe Aufgaben fordern sehr gutes räumliches Vorstellungsvermögen; hektischer Mehrspieler-Modus.</p>	<p>Kula World</p>  <p>SCHWIERIGKEIT  MEHRSPIELERMODUS </p> <p>Geschick  Denken </p> <p>GESAMTWERTUNG  Rollt als Gummiball durch komplexe 3D-Konstrukte: Level-Design und optische Darstellung verleiten zum Dauerzocken. Suchtgefahr!</p>
<p>Kurushi</p>  <p>SCHWIERIGKEIT  MEHRSPIELERMODUS </p> <p>Geschick  Denken </p> <p>GESAMTWERTUNG  3D-Würfel-Knabelei mit einfachem Spielprinzip und guter Steuerung. Optische und akustische Präsentation lassen zu wünschen übrig.</p>	<p>Lemmings</p>  <p>SCHWIERIGKEIT  MEHRSPIELERMODUS </p> <p>Geschick  Denken </p> <p>GESAMTWERTUNG  Zeitloser Knobel-Klassiker, der mit ausgeklügeltem und motivierenden Level-Design auch heute noch begeistert. Achtung! Macht süchtig.</p>	<p>Puyo Puyo 4</p>  <p>SCHWIERIGKEIT  MEHRSPIELERMODUS </p> <p>Geschick  Denken </p> <p>GESAMTWERTUNG  "Columns"-Clone ohne große Neuerungen und optischen Highlights. Alleine mit der Zeit langweilig, im Mehrspieler-Modus top!</p>	<p>Sentinel Returns</p>  <p>SCHWIERIGKEIT  MEHRSPIELERMODUS </p> <p>Geschick  Denken </p> <p>GESAMTWERTUNG  Nicht ganz fehlerfreie Neuauflage des 8-Bit-Klassikers: Die düstere Optik hemmt den Spielfuß. Trotzdem fasziniert die geniale Spielidee bis heute.</p>



Shanghai True Valor



SCHWIERIGKEIT
MEHRSPIELERMODUS

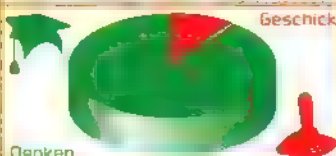


GESAMTWERTUNG
 Tolle Neuauflage eines 80er-Jahre-Hits, der mit vielen Spielmodi, spannendem Zweispieler-Modus und unkompliziertem Spielablauf glänzt.

Swing



SCHWIERIGKEIT
MEHRSPIELERMODUS

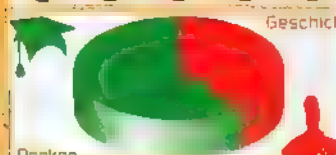


GESAMTWERTUNG
 Innovatives Knobel-Spiel aus deutschen Landen. Klasse Zweispieler-Modus mit Kooperations-Möglichkeit und gut gemachtem Tutorial.

Tetris 40



SCHWIERIGKEIT
MEHRSPIELERMODUS

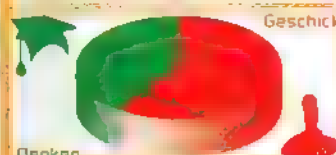


GESAMTWERTUNG
 Klassische Tetris-Version für bis zu vier Spieler. Interaktive Musikunterstützung lässt den Blutdruck steigen. Leider ohne neue Ideen.

Tetrisphäre



SCHWIERIGKEIT
MEHRSPIELERMODUS



GESAMTWERTUNG
 3D-Umsetzung des Tetris-Prinzips mit mässig Spielmodi und schmucker Optik. Versteckte Extras und Combosystem motivieren langfristig.

Tetris X

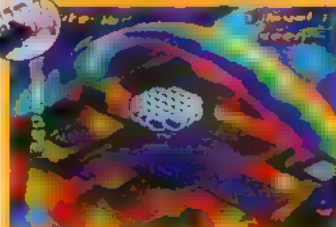


SCHWIERIGKEIT
MEHRSPIELERMODUS

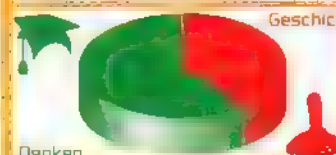


GESAMTWERTUNG
 Minimal-Update der Zylinder-Knobel mit neuem Vierspieler-Modus. Für Leute, die bereits ein "Tetris" in ihrer Sammlung haben, überflüssig.

Wetrix



SCHWIERIGKEIT
MEHRSPIELERMODUS



GESAMTWERTUNG
 Interessantes Knobel-Konzept mit vielen motivierenden Spielmodi und witzigem Zweispieler-Modus. Der schwere Einstieg führt zu Frust.

Die "Bust a Move" Serie

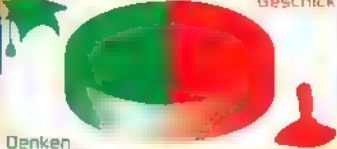
Bust a Move 2



GESAMTWERTUNG

Leicht zu erlernende Blasenknobel mit tadellosem Mehrspieler-Modus. Das einfache Spielprinzip verleitet zu langen Zockernächten, v.a. zu zweit.

SCHWIERIGKEIT
MEHRSPIELERMODUS



Bust a Move 30X



GESAMTWERTUNG

Aufgepepptes Blasen-schießen mit Editor und Vierspieler-Modus (nur N64). Neu: Die Ballons prallen am oberen Rand ab.

- † Acht verschiedene Charaktere mit eigenen Angriffsmustern
- † Puzzle-Modus mit 1.000 Levels
- † Editor-Modus: Baue eigene Puzzles
- † Vierspieler-Modus (N64)
- † abgefeuerte Ballons prallen an der Decke ab
- † Evaluation-Mode
- † Längere Ladezeiten (PS-Version)

Bust a Move 4



GESAMTWERTUNG

Bislang letzter Teil der "Bust a Move"-Serie mit neuem Combo-System. Nur für Neueinsteiger und "Serien-Sammler" interessant.

- wie "Bust a Move 30X", zusätzlich:
- † Acht neue Comic-Charaktere mit frischen Angriffsmustern
- † neue Puzzle-Levels
- † vollautomatisches Combo-System: herunterfallende Blasen suchen selbständig passende Gegenstücke
- † Seilzug-Wippe
- † Lange Ladezeiten

Bust a Move 2 Arcade Edition



GESAMTWERTUNG

- † Soundtrack kürzer; weniger Tracks
- Kompetente Umsetzung des zweiten "Bust a Move"-Teils, mit leicht gekürztem Soundtrack und fehlendem Vierspieler-Modus.



Der Knobel-König

Wer Rätselspiele mag, greift zum Handheld: Keine andere Konsole kann so viele hochkarätige Denkspiele aufweisen wie Nintendos Gameboy. MANIAC liefert Euch eine Übersicht aller Klassiker und stellt die neueste Tüftelgeneration auf dem Gameboy Color vor.

Als Nintendo 1989 den Gameboy auf den Markt brachte, war nicht abzusehen, daß der Handheld-Gigant bis zur Gegenwart durchhalten würde: Die klassischen „Game & Watch“-Vorgänger hatten ihre Blütezeit längst hinter sich. Frühe tragbare Konsolen wie das Microvision verschwanden nach kurzer Zeit in der Versenkung. Doch trotz seiner einfachen Schwarzweiß-Optik schlug der Gameboy sensationell ein und wußte sich auch gegen die technisch überlegenen Handheld-Konkurrenten wie Segas Game Gear oder das Lynx von Atari durchzusetzen. Ein Hauptgrund für den Erfolg war jenes Spiel, mit dem das System an den Start ging: Der Denkspielklassiker „Tetris“ wurde perfekt verfeinert und durch den Link-Modus auch das Vorbild für kommende Zweispieler-Duelle. Damit war der Auftakt geschaffen für eine Flut an exzellenten Knobelspielen.

Die Technik des Gameboy ist für diese Art von Konsole prädestiniert: Aufwendige Grafik war zwar nicht ausgeschlossen, wie u.a. die Umsetzung von „Donkey Kong Land“ zeigte, sie litt aber unter den Darstellungsschwächen des alten Bildschirms, die erst mit dem generalüberholten „Game Boy Pocket“ 1996 behoben wurden. Für klare Sicht war deshalb eine einfache Optik von Vorteil, wie sie bei Denkspielen üblich ist. Außerdem eignen sich knackige Knobelauflagen hervorragend für Reisen: Die oft leicht verständlichen Grundprinzipien erfordern wenig Einarbeitungszeit und erlauben einen schnellen Einstieg. Knifflige Problemstellungen wie die „Kwirk“-Rätsel dagegen sind spielerfreundlich dank Levelanwahl oder Passwort in kurze Abschnitte eingeteilt. So könnt Ihr Eure grauen Zellen für ein Spielchen zwischendurch anstrengen, ohne gleich mehrere Stunden am Gerät hängen zu müssen.

Ende 1998 schließlich schaffte der Gameboy den Sprung in die nächste Generation: Ein hochwertiges Farhdisplay verbunden mit wenig Batterieverbrauch sorgte für eine neue Welle des Interesses am Handheld-Oldie. Bis heute sind bereits mehr als 100 neue Titel erschienen, darunter natürlich mehrere Rätselspiele. Wir stellen Euch auf dieser Seite alle bislang in Deutschland erhältlichen Vertreter des Genres vor, außer-

Tetris DX

Kein Gameboy ohne den Klassiker: Optisch wurde der genialen Linienbastelei nur eine Prise Farbe verpaßt. Der traditionelle Spielablauf blieb gleich, dafür reizen neue Spielmodi und speicherbare Punktzahlen dank eingebauter Batterie zu immer neuen Versuchen. Wer das Original-„Tetris“ nicht hat, kauft's sofort.

Shanghai Pocket

Der entspannende Steineabbau entfaltet auch auf dem Gameboy Color ihren Reiz: Durch die Farbe lassen sich die Steinmotive etwas leichter unterscheiden, auf Wunsch werden auch andere Grafiksätze verwendet. Neben dem Solospiel darf auch der Linkmodus nicht fehlen. Denksportler greifen zu.

Klax

Im Gegensatz zur ersten Gameboy-Umsetzung stellt die Neufassung das Spielfeld in der Originalansicht dar, büßt dadurch aber etwas an Übersichtlichkeit ein: Paßt Ihr nicht auf, verliert Ihr Eure Steuerplattform in der Steinelawine aus den Augen. Trotz dieses Mangels bleibt das Flair erhalten. „Klax“-Fans freut's.

Logical

Die C64-Knobel wurde ohne Änderungen übernommen: Schaltet alle Gewinde aus, indem Ihr vier gleichfarbige Kugeln darin platziert. Die einfache Grundidee wird durch die futzellige Grafik und in späteren Levels überladenen Spielflächen für gemütliche Spieler schnell chaotisch. Einen Blick ist „Logical“ trotzdem Wert.

Kluster

Wem „Tetris“ zu simpel ist, der greift hier zu: Aus allen Richtungen fliegen Steine in die Mitte und verschwinden nur, wenn Ihr ein Quadrat daraus baut. Setzt Ihr einen Stein falsch an, geht im Handumdrehen Eure Bewegungsfreiheit verloren. Das interessante Prinzip verkommt so leider schnell zum Glücksspiel.

Hexenke

In einem Denkduell ohne Zeitdruck deckt Ihr mit einer Handvoll geometrischer Formen mehr vom Spielfeld ab als Euer Gegner. Spannung kommt nicht auf, statt dessen füllt Ihr Euch an ein biederes Brettspiel erinnert. Die undurchschaubare Taktik des CPU-Mitspielers nervt etwas, gegen einen Freund macht's Spaß.

30 Tips für Gameboy-Knobler

Amazing Tater	Atlus	1991
Blodia	Tonkin House	1990
Boulder Dash	First Star Software	1990
Boxxle	Thinking Rabbit	1989
Brain Drain	Bandai	1997
Bubble Ghost	Infogrames	1990
Bust-A-Move 2	Taito	1997
Dr. Mario	Nintendo	1990
Flipull	Taito	1990
Hatris	Bullet-Proof Software	1990
Humans	Gametek	1992
Kirby's Star	HAL Stacker	1997
Klax	Hudson	1990
Kwirk	Atlus	1989
Lemmings	Psygnosis	1991
Lemmings 2	Psygnosis	1994
Loopz	Mindscape	1990
Mario & Yoshi	Nintendo	1992
Mario's Picross	Nintendo	1995
Pipe Dream	LucasArts	1989
Puzznic	Taito	1990
Quarth	Konami	1990
Shanghai	HAL	1989
Solomon's Club	Tecmo	1991
Tetris	Nintendo	1989
Tetris 2	Nintendo	1993
Tetris Attack	Nintendo	1996
Tetris Blast	Nintendo	1996
Yoshi's Cookie	Nintendo	1993
Zoop	Viacom	1995

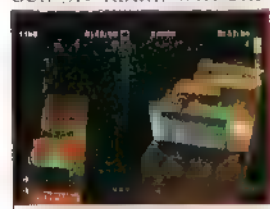
dem stehen schon Kandidaten wie „Bust-A-Move 4“ in den Startlöchern. In der Tabelle links findet Ihr eine Auswahl von 30 alten Gameboy-Tüftelknallern, die Euch eine ideale Übersicht für eine gezielte Suche auf dem Flohmarkt bietet. us

Tetris forever...

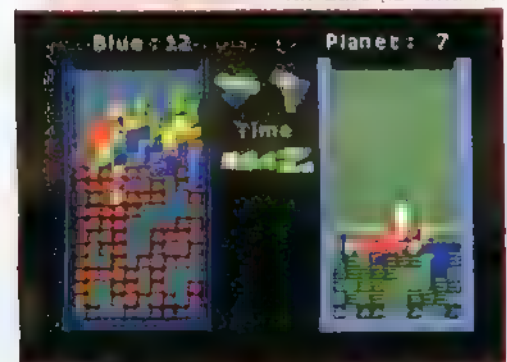
Playstation, Nintendo 64 oder doch lieber Gameboy Color? Wir werfen einen abschließenden Blick auf die Konsolen und wagen einen Blick in die Denkspiel-Zukunft.

Die Zukunft für stationäre Knobelspieler sieht leider dürrig aus: Im Gegensatz zu anderen Genres profitieren Denkspiele nicht vom technischen Fortschritt – im Gegenteil. Je mehr Polygone Eure Konsole durch den 3D-Raum wirbeln kann, desto weniger Verkaufschancen hat nach Ansicht der Hersteller ein vergleichsweise einfaches Denk- oder Puzzlespiel.

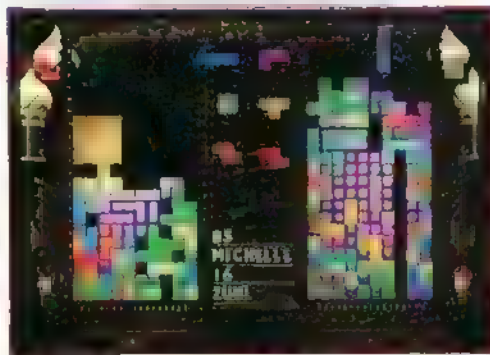
Deshalb erscheinen nur sporadisch Hits für Eure 32- und 64-



"Kurushi Final": Endlich mit ersehntem Zweispieler-Modus.

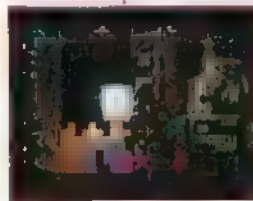


Bei "The Next Tetris" achtet Ihr auf Farben ebenso wie auf Formen: So gelingen Euch vernichtende Combos im Zweispieler-Modus.



"The New Tetris" kommt für das Nintendo 64: Spielt in sieben Ländern und nervt Euren Gegner mit "Garbage"-Blöcken.

Bit-Konsolen – der Gameboy Color als weit verbreitete 2D-Konsole hat hier klar die Nase vorn (siehe links). Daß beinahe die Hälfte aller angekündigten Denkspiele "Tetris" heißen, ernüchtert. Die Entwickler wagen sich kaum an neue Konzepte und reduzieren durch ihre Ideen-Armut das Genre bald nur noch auf die Klötzchen-Stapelei. Vielleicht kommt der Boom der Denkspiele durch "Tetris" ausgelöst, jetzt wieder zur Ruhe – erinnern wir uns an "Quarth", "Klax" oder "Kula World" und hoffen, daß ein neuer Kracher das Genre wieder belebt...



"The New Tetris": Hier der Marathon-Singlomodus.

TETRIS EXTREM

Zehn tolle „Tetris“-Varianten, die demnächst erscheinen werden...

Platz 10 Frogtris

Stapelt die bei "Frogger" zermatschten Frösche – die Spielfeld-Röhre ist der Instant-Gartenkomposter.

Platz 9 Tombtris

Laßt Lara am oberen Bildrand Klötzchen sortieren und helft ihr, trotz ihrer großen Oberweite einen Fluchtweg zu finden.

Platz 8 Granturistris

Lustiges Getriebe-Puzzle mit Kolben, Zahnrädern und 1045 anderen Teilen: Bringt die Karosse zum Laufen!

Platz 7 Multris

Bis zu 526 Spieler schauen dank Online zugleich in die Röhre

Platz 6 Resident Zombtris

Ballert schnell die passenden Arme und Beine von den Körpern der oben vorbeiwackelnden Untoten

Platz 5 Donktris

Laßt als Kong verschiedene Fässer auf Marios plumpsen – bei jedem Treffer schreit der Klempner auf.

Platz 4 Bastris

"Trinkt" als Mario Basler farblich zusammengehörige Weißbiergläser-Klötze in der richtigen Reihenfolge aus

Platz 3 Castletetris

Helft Dracula, sein marodes Schloß per Ziegelwurf zu renovieren – unten stört ein peitschender Belmont.

Platz 2 Turoktris

Wehrt mit Pfeil und Bogen nach unten segelnde Dinos ab – und setzt die Klötzchen-Organen richtig zusammen.

Platz 1 Bohltris

Die ultimative Tetris-Version – selbst für Profis extrem schwer. Das Gemeine: Bei jedem Tetris-Vierer wird ein Sample eines "Modern Talking"-Klassikers abgespielt...

Wer knobelt besser?

Bei Denkspielen zählt der Spielwitz – Grafik und Sound sind nicht vorrangig. Deshalb vergleichen wir die Denk-Eignung beider Konsolen in kompakter Form.

PLAYSTATION BEGRENZTE AUSWAHL

Die anhaltende Knobelspiel-Knappheit bekommt auch die Playstation zu spüren – selbst wenn hier deutlich mehr Spiele erscheinen als für die Konsole nebenan. Insbesondere Sony selbst bemühte sich in der Vergangenheit, u.a. mit "Kurushi" oder "Kula World", innovative Knobelereien zu veröffentlichen. Hoffen wir, daß neben den jährlichen "Bust a Move"- und "Tetris"-Updates auch neue Konzepte nicht vergessen werden – auch wenn es im Moment anders aussieht.



NINTENDO 64 DENKSPIEL-DÜRRE

Das N64 leidet unter der Modulteknik – und Denkspieler leiden mit. Denn im Gegensatz zu einer Playstation-CD kostet ein N64-Modul jede Menge Geld, und nur selten wagt es ein Hersteller, ein vermeintlich nicht ganz so erfolgreiches Tüftelspiel zu veröffentlichen. Aber Nintendo sieht's nicht so eng: Schließlich hat man ja mit dem Gameboy Color eine andere Konsole, die mit genügend Denkspielen versorgt wird. Für Nintendo-Fans gilt deshalb: "Der Gameboy macht's!"



DREAMCAST TRAUBE AUSSICHTEN

Auch der Dreamcast hat im Moment wenig zum Tüfteln. Immerhin wurden mit "Puyo Puyo 4" und "Tetris 4D" bereits zwei Klassiker in Japan ordentlich auf 128-Bit portiert – wir hoffen auf einen baldigen Release auch hier in Deutschland. In näherer Zukunft droht allerdings die große Denkspiel-Flaute, denn weder Umsetzungen noch spektakuläre neue Denkspiele sind angekündigt. Genre-Fans sollten sich lieber nicht zuviel erwarten...



Pocket News: COLOR-ZUBEHÖR: Accessoire-Her-

steller Interact bombardiert Game-Boy-Color-Besitzer mit umfangreichem Zubehör. Neben der Schutzhülle "Protector" (20 Mark) und der beleuchteten Lupe "Power Zoom" (25 Mark) sticht besonders das "Handy-Pak" (40 Mark, rechts) in's Auge. Der zusammenklappbare Aufsatz vereint Stereo-Lautsprecher, Lupe, Licht sowie Joystick und bietet luxuriösen Spielkomfort. Der "Power Grip" (20 Mark, links) versorgt Euer Handheld dagegen mit einem aufladbaren Akku, der hinten auf das Batteriefach gesteckt wird. Für eine lange Zugfahrt ist das Zubehör auf jeden Fall zu empfehlen, für die Hosentasche wird Nintendos Winzling nach dem Tuning jedoch zu groß.

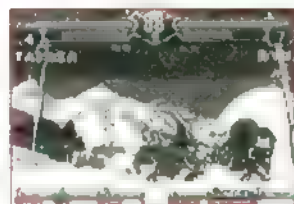
GAME BOY ONLINE: Nintendo plant die Veröffentlichung eines Game-Boy-Zubehörs, mit dem japanische Kids ihre Spiele via Handy downloaden und anschließend spielen können. Nintendo-Präsident Hiroshi Yamauchi fügte hinzu, daß alle herkömmlichen Game-Boy-Spiele über diesen Vertriebsweg bereitstehen werden. Laut Nachrichtensender Bloomberg ist dies die Reaktion auf die Tatsache, daß ein Großteil japanischer Handy-Besitzer unter 20 Jahren ist.

Wie beim Game Boy liegt den Spielen eine Plastikhülle bei (oben). Unten seht Ihr den Internet-Kit "Wondergate".

Wunderbarer Wonderswan

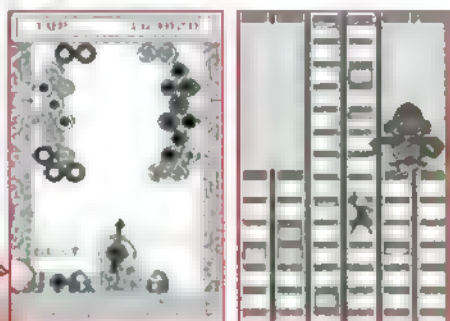
Bandai's Schwarz/weiß-Handheld hat sich in Japan bereits wenige Monate nach dem Release etabliert: Der ECD-Taschenspieler (100 Mark bei Arjay-Games, Tel. 0221/1607111) ist weitgehend ausverkauft. Banprests Umsetzung der beliebten Strategiespielserie "Super Robot Wars" platzierte sich sofort in den japanischen Spiele-Charts. Der Wonderswan entstand ursprünglich aus der Partnerschaft zwischen Bandai und Koto Laboratory, der Firma des verstorbenen Game-Boy-Erfinders Gunpei Yokoi. Letztere half Bandai beim System-Design und beendete Yokois finales Projekt "Gun Pey", ein Puzzlespiel für den Wonderswan.

Den technischen Daten MANIAC 12/98 ist nur wenig hinzuzufügen: Das Display mit 224x144 Pixel (acht Graustufen) liegt in punkto Kontrast und Schärfe zwischen Game Boy und Game Boy Pocket. Bei flinkem Scrolling erscheint die Grafik etwas verwachsen. Die Module speichern bis zu 128 MBit Spieledaten, die auch für kurze FMV-Sequenzen (1 MBit pro Sekunde) genützt werden. Sämtliches Zubehör wie Linkkabel, Bandai-Kopfhörer, den Angleradar "Fishing Utsumi" und das Wondergate stößt Ihr in die seitliche Schnittstelle; einen genormten Anschluß wie Klinkenstecker gibt es nicht. Mit dem Wondergate verbindet Ihr Euer Handheld mit dem Handy und nützt es so als WWW-Browser, Email-Manager und zum Downloaden von Minigames (32 KByte). Für massig Spiele sorgen namhafte Hersteller wie Namco ("Tekken Card



Links seht Ihr Capcoms "Pocket Fighter", Banprests Strategiespiel "Super Robot War Compact" (rechts) platzierte sich sofort in den japanischen Top Ten.

Challenge"), Human ("Clock Tower"), Capcom ("Ghost'n'Goblins"), Konami ("Beatmania") und Coconuts ("Let's go Fishing"). Rollenspiele von Square ("Chocobo No Dungeon") und Koei setzt Bandai selbst um. Ob der Schwan auch im Westen erscheint, ist noch ungewiß. *oe*



Oldietans werden sich über die Arcade-Umsetzungen von "Puzzle Bobble" (Taito) und "Crazy Climber" (Nihon) freuen.



Praktisch für Arcade-Umsetzungen: Den Wonderswan haltet Ihr entweder quer (Bild) oder hochkant.



SYSTEM
Wonderswan
HERSTELLER
Tomy
PREIS
80 Mark

Toukon Retsuden

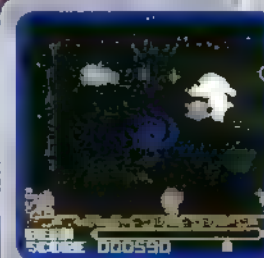
Vermöbelt CPU-Wrestler oder per Link auch den Kumpel mit einem von sechs Japan-Catchern: Massig Moves, Spielmodi und die großen Kämpfer sorgen für motivierende Ringaction, nur im Sprint verwischt die Optik. Die präzise Steuerung und Schlag-Kollision lehrt manch Handheld-Catcher das Fürchten: Wrestlingfans greifen sofort zu.



SYSTEM
Game Boy Color
HERSTELLER
Imagineer
PREIS
60 Mark

Holy Magic Century

Freiheit: Wer die Umsetzung des N64-Rollenspiels vermutet, wird enttäuscht. Dafür buddelt Ihr Euch als träger Zauberehring im "Mr. Do"-Stil durch 20 Levels, sammelt Diamanten, flüchtet vor Monstern und nützt herabfallende Kisten als gemeine Todesfalle. Leider könnt Ihr Euren winzigen Helden auf dem Bildschirm kaum erkennen.

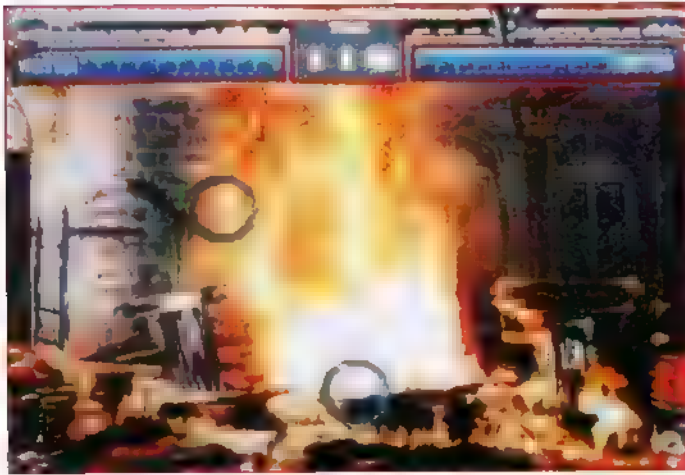


SYSTEM
Game Boy Color
HERSTELLER
Irem
PREIS
70 Mark

R-Type DX

Die eingefärbten Fassungen der ersten beiden "R-Type"-Episoden sowie die Deluxe-Variante auf einem Modul: Die höllisch schwere, aber immer faire Ballerei fasziniert wie am ersten Tag. Die gestochene scharfe Optik läßt Euch (im Gegensatz zu herkömmlichen Game-Boy-Versionen) jedes Projektil sofort erkennen: "R-Type DX" ist eindeutig die beste "Color"-Ballerei.

Sega Private Show



Ich will Feuerwehrmann werden! Die Kreise markieren die Richtung des Strahls. Zielt auf die Basis, um das Feuer schnell zu löschen.

Am 5. Mai 1999 fand in Kamata, Japan eine "Sega Private Show" statt, die von den verschiedenen AM-Entwicklungsabteilungen zur Präsentation ihrer neuesten Arcade-Entwicklungen genutzt wurde. Neben dem Show-Highlight "F355 Challenge" (siehe MANIAC

8/99) stellten die Sega-Kreativen zwei weitere originale Spielautomaten vor. So ist "Brave Firefighters" eine der ungewöhnlichsten Neuerscheinungen der letzten Jahre: Ihr übernehmt die Rolle eines Feuerwehrmanns, der zahlreiche Brandherde löschen muß. Mit einer großen Spritzdüse

bewaffnet (siehe Bild unten) steht Ihr vor dem Monitor und zielt in Lightgun-Shooter-Manier auf die Flammen. Über einen Schalter regelt Ihr Wassermenge und Strahldicke – ähnlich einem Gartenschlauch. Für weiter entfernte Brände müßt Ihr den Strahl konzentrieren und

den Wasserdurchlauf auf Maximum stellen; sind die Flammen in Eurer Nähe, hilft ein Zerstäuben des Wassers. Unterschiedliche Feuerarten sorgen für Abwechslung, da sie nur mit differenzierten Löschrategien klein zu kriegen sind. "Ring Out 4x4" ist ein Action-Rennspiel, in dem ihr Eure Gegner samt Auto aus einer Kampfarena befördern müßt. Euer Crash-Vehikel kann vorwärts und rückwärts fahren sowie mit einem Extra-Button in die Feinde crashen. Dynamische, manchmal recht hektische Kamerazooms und -schwenks fangen das Geschehen ein. Bis zu vier Spieler dürfen sich in mehreren Arenen herum-schubsen.os



Wir freuen uns schon auf eine Dreamcast-Umsetzung von "Brave Firefighters" inkl. Spritzen-Controller...



"Ring Out 4x4" läuft auf dem Naomi-Board. Eine authentische Dreamcast-Version wäre also kein Problem.



Hersteller: NAMCO

Extremsportler aufgepaßt: Namcos "Rapid River" läßt Euch den Thrill des Wildwasserraftings hautnah erleben – Ertrinken ausgeschlossen. Nehmt Platz in einem orange-gelben Sitz paddelt Ihr vorbei an hungrigen Dinosauriern, fiesen Strudeln und tückischen Felsen. Über die eingebaute Hydraulik spürt Ihr Wellengang und Kollisionen bis in die Knochen. Erreicht Ihr heil drei verschiedene Zielpunkte, kommt Ihr in den Genuß eines Bonus-Levels. In Kabinen mit zwei Sitzen dürft Ihr mit einem Partner starten. Tretet Ihr im Duett an, ist Koordination gefragt: Wie in einem realen Ruderboot müßt Ihr die Paddelbewegungen synchron ausführen, um Euch nicht hilflos im Kreis zu drehen.



Arcade News:

SAITENHIEBE: Musik



spiele sind in Japan momentan der Renner. Neben Vorreiter Konami (mit "Guitar Freaks") engagiert sich jetzt auch Namco in diesem Marktsegment. "Guitar Jam" heißt der neue Automat, mit dem ihr Eure Talente als Gitarrero beweisen könnt. Mit zwölf



Unföhrrett – und einem Saitenanschlag-Button müßt Ihr vorgegebene Kombinationen im richtigen Takt nachzupfen. Zweispieler-Modus, viele Schwierigkeitsgrade und 17 Tracks – von Rock bis Blues – locken Einsteiger wie Gitarren-Profis. "Guitar Jam" steht



Ende des Sommers für ausgelassene Rock-Sessions in den Spielhallen bereit. **SCHIESSÜBUNG:** Ebenfalls von Namco kommen diesen Sommer zwei neue Lightgun-Shooter in die Arcades. In "Quick & Crash" müßt ihr in Western-Manier auf ein Signal hin Eure Waffe ziehen und ein Ziel so schnell wie möglich treffen. Die vergangene Zeit wird auf die Tausendstelsekunde genau gemessen und auf einem großen Display angezeigt. "Obha kyun" tritt in die Fußstapfen der "Point Blank"-Serie: In einem Geisterhaus ballert Ihr auf schwarze Katzen und niedliche Geister. Ein bis zwei Spieler dürfen in diesem Fun-Shooter ihre Zielgenauigkeit testen.

ARCADE

BITTE SCHREIBT AN CYBERMEDIA VERLAGS GMBH
MANIAC LESERBRIEFE • WALLBERGSTRASSE 10 •
86415 MERING DIGITAL AN: MANIACMAGA@AOL.COM

Covers und Konsolen

Ich schreibe Euch aus zwei Gründen: Erstens ist mir aufgefallen, daß Euch noch niemand zu Euren grandiosen Titelmotiven gratuliert hat. Mir persönlich gefallen die Titelseiten der MANIACs 4/99 und 7/99 am besten. Ohne Übertreibung kann ich behaupten, daß kein Magazin im deutschsprachigen Raum auch nur annähernd so kreative und genial aufgemachte Covers bietet. Zweitens möchte ich meinen Senf zu den neuen 128-Bit-Konsolen dazugeben: Anfangs freute ich mich noch auf grandiose Grafiken und völlig neue Spielwelten, doch mittlerweile herrscht bei mir große Unsicherheit. Ich plante, mir den Dreamcast zu kaufen, da mich Spiele wie „Power Stone“, „Metropolis SR“ und „Soul Calibur“ faszinieren. Jedoch habe ich auf Grund der Vorgeschichte von Sega (das Saturn-Debakel) Bedenken. Als Schüler kann ich es mir nicht leisten, eine Konsole für 500 Mark zu kaufen, die sich dann nicht durchsetzt. Außerdem kommt man sich in Europa als Kunde zweiter Klasse vor, da der Dreamcast bei uns wohl teurer als in Amerika sein wird, und wir ein langsames Modem als unsere amerikanischen Kollegen bekommen. Zum Thema Playstation 2 und Nintendo Dolphin: Eine 100 MHz höhere Taktfrequenz des Dolphin macht rein theoretisch einen Leistungsgewinn von „nur“ 33% gegenüber der Playstation 2 aus. Zudem existiert der Dolphin bislang nur auf dem Papier, und die übrige Chiparchitektur ist ebenfalls wichtig. So hat das N64 zwar fast die dreifache Megahertz-Power der Playstation, ist deswegen aber nicht automatisch dreimal schneller. Daß der Hauptprozessor von IBM entwickelt wird, empfinde ich nicht als Vorteil, da die Chips auf dem PC-Sektor nicht unbedingt zu den schnellsten gehören. (...) Abschließend kann ich sagen, daß ich mir den Dreamcast nur kaufe, wenn genügend gute Spiele vorliegen, und daß ich mir diejenige Konsole zulege, mit der ich DVD-Filme abspielen kann. Im Zweifelsfall werde ich mich für Sony entscheiden, da ich die Abwärtskompatibilität schätze und ich mit meiner Playstation hundertprozentig zufrieden bin.

Michael Rottke

Besten Dank für das Lob – wir werden die Glückwünsche an unsere Art-Direktorin Andrea weitergeben. Deinen Zwiespalt bei der Wahl einer neuen Konsole können wir gut nachvollziehen, mit Deiner Schlußfolgerung hast Du jedoch ins Schwarze getroffen: Im Endeffekt zählen die Spiele, und nicht ausschließlich Prozessor-Leistung und Polygon-Counts. Daß der

Dreamcast in Deutschland teurer als in den USA ist und zudem ein langsames Modem bietet, empfinden wir ebenso als unfair. Mehr über den Deutschland-Start der Sega-Konsole lest Ihr übrigens in der nächsten MANIAC.

Formel-Phantasien

Als ich Euren Test zu „Racing Simulation 2“ (bzw. „Monaco GP“) las, das auf Grund fehlender Formel-1-Lizenz weniger Spielspaß einheimste, kam mir eine Idee: Warum nicht ein Formel-3000-Rennspiel? Die Formel 3000 ist im Aufwind, und viele der jetzigen F1-Stars waren mal in der F3000, wie z.B. Ralf Schumacher, Alesi oder Coulthard. Nicht zuletzt fightet im Moment Nick Heidfeld im West/McLaren-Team um den Titel. Die F3000 kostet bestimmt weniger Lizenzgebühren als die Formel 1. So hätte man authentische Teams und Strecken: denn es stimmt leider schon, daß ein lizenziertes Rennen den Spielspaß trübt. Lieber ein originales F3000-Spektakel als ein F1-Spiel mit „Darin Mill“ im „Team One“.

Mikel Gautschi, Zürich

Kleiner Einspruch: Klar tragen Original-Fahrer und -Strecken zum Ambiente bei, dennoch kann ein „frei erfundenes“ Rennspiel theoretisch die MANIAC-Höchstwertung einheimen. Noch wichtiger als das authentische Drumherum sind Grafik, Steuerung und Features. Nichtsdestotrotz halten wir Deine Idee für interessant. Zumindest in Deutschland würde ein F3000-Rennspiel große Beachtung finden. Ob allerdings unsere europäischen Nachbarn und die Amis eine Fahrsimulation mit den „kleinen Brüdern“ der F1-Autos gutheißen, ist fraglich.

Forsche Vorschläge

An Eurer Zeitschrift gibt es im Großen und Ganzen nichts zu meckern. Aber da Euch Verbesserungsvorschläge sicherlich mehr nützen als bloße Sympathiebekundungen, möchte ich doch auf drei Sachen eingehen, die mich etwas stören. 1. Ich halte es für überflüssig, in jedem Heft eine acht- bis zehenseitige Komplettlösung inklusive Karten und anderem Schnickschnack einzubauen (z.B. „Tomb Raider“). Meiner Meinung nach reicht es aus, für betreffende Spiele Cheats für „Unendliche Energie“ o.ä. abzudrucken und lediglich den Lösungsweg für besonders schwere Levels detailliert zu beschreiben. Die frei gewordenen Seiten könntet Ihr zur Ausweitung der Arcade-Rubrik nutzen.

Im Vergleich zu anderen Magazinen verwenden wir eh schon relativ wenig Platz für Tips. Unser Schwerpunkt sind und bleiben kurze und knackige Tips, jedoch wollen wir zu wichtigen Spielen auch ausführliche Lösungen anbieten – alle Umfragen belegen, daß dies im Interesse der meisten Leser ist. Dagegen steht Du mit Deinem Wunsch nach mehr Platz für die Arcade-Rubrik (fast) alleine da: Mehr als ein bis zwei Seiten würden uns viele MANIAC-Fans als Platzverschwendung auslegen.

2. Die Second-Hand-Abteilung ist ebenfalls unsinnig. Immerhin gibt es ja Second-Hand-Versände und -Läden für Videospiele. Und das Internet ist auch noch da.

Das sehen wir ganz anders: Erstens hat nicht jeder einen Internet-Anschluß, und zweitens ist unsere Second-Hand-Rubrik wesentlich vielfältiger sortiert als ein Gebrauchtspiel Laden – und davon gibt's zudem nicht besonders viele.

3. Ich würde mich freuen, wenn Ihr bei PAL-Spielen im Wertungskasten an das „D“ für deutsche Texte und Sprache noch eine Bewertung von 1 bis 10 anfügen würdet, welche Auskunft über die Qualität der Übersetzung gibt. In diesem Zusammenhang wäre es nützlich anzugeben, ob man englische Texte und Sprachausgabe einstellen kann. Wenn ich nämlich weiß, daß bei einem deutschen PAL-Spiel nur eine verkorkte Übersetzung vorhanden ist, würde ich mir eher die englische PAL-Fassung kaufen. Bisher konnte ich Euren Tests leider nur selten entnehmen, wieviel Mühe sich Programmierer mit der Übersetzung gegeben haben.

Ron Bahre

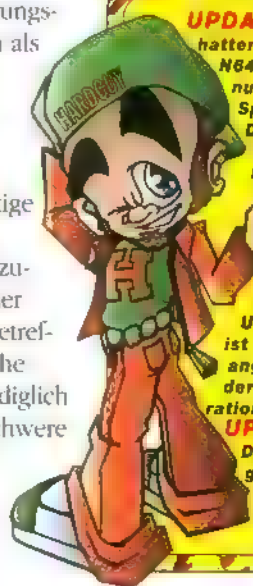
Interessante Idee: Zumindest werden wir uns in Zukunft bemühen, im Text auf die theoretische Anwahl der Original-Sprache/Texte hinzuweisen. Eine Benotung für die deutsche Übersetzung fällt uns dagegen schwer, da wir von den Herstellern oft

UPDATES & ERGÄNZUNGEN

UPDATE: In der letzten MANIAC hatten wir „A Bug's Life“ für das N64 getestet. Leider hat sich nun herausgestellt, daß das Spiel erst Januar 2000 in Deutschland erscheint.

MEA CULPA: Der neue Namco-Prügler „Tekken Tag Tournament“ basiert als Arcade-Version nicht auf der System-16, sondern auf der System-12-Hardware. Eine Umsetzung für die Playstation ist für den Winter 1999/2000 angekündigt. „Tekken 4“ wiederum soll für die Next-Generation-Playstation erscheinen.

UPDATE: Unter den ersten Deutschland-Veröffentlichungen für den Dreamcast wird auch Activisions „Vigilante 8“-Adaption sein. Geplanter Termin: Mitte Oktober.



Vorabversionen zum Test erhalten, die zwar prinzipiell fertig sind, aber sprachlich noch überarbeitet werden. Da wir Euch möglichst aktuell über ein Spiel berichten wollen, lassen wir uns in den meisten Fällen darauf ein – sofern das eigentliche Spiel soweit fortgeschritten ist, daß es eine seriöse Bewertung zuläßt. Wir könnten bestenfalls ein oder zwei Ausgaben später kurz auf die finale Verkaufsversion eingehen und über „seltsame“ Eindeutungen berichten. Bei PAL-Tests, denen bereits die absolut finale Fassung zugrundeliegt, werden wir dagegen im Text verstärkt die Qualität der Synchronisation analysieren.

Punkte-Paradies

 Legend: „So schön, schön war die Zeit“... als man nur verbissen um Punkte kämpfte. Bei den meisten aktuellen Spielen muß man 50 Stunden und mehr investieren, um sie durchzuspielen. Da dies in einem Stück nur bei absolut Wahnsinnigen möglich ist, bleibt einem nichts anderes übrig, den Spielstand auf Memory-Card, Festplatte etc. zu speichern. Meiner Meinung nach geht dabei ein Großteil der Motivation flöten. Spielfilme schaut man sich doch auch nicht häppchenweise an. Ich verstehe nicht, warum sich mit verbesserter Technik auch das Spieldesign so grundlegend ändern mußte. Nichts gegen „Zelda“, „Metal Gear Solid“ oder die „FF“-Serie, doch wo sind die „Quickies für zwischendurch“ geblieben? „R-Type Delta“ ist die rühmliche Ausnahme: Bombast-Grafik, aber Old-School-Design...und eine Highscore-Liste.

Auch wenn Irem damit wirtschaftlich komplett auf die Klappe geflogen sein dürfte, meine ich, daß die Langzeitmotivation eines solchen Arcade-like-Spiels größer ist als bei aufwendigen Action-Adventures. Hat man „MGS“ etc. erst einmal durchgespielt, war's das in den meisten Fällen. Bei „Bomb Jack“ anno 1984 versuche ich aber händeringend, endlich die Eine-Million-Punkte-Marke zu knacken, was die absolute Spielzeit mittlerweile höher geschraubt hat als bei „Gran Turismo“. Apropos Rennspiele: Diese sind die einzige Bastion der Arcade-Freaks: Seien es Time-Trials bei „Wave Race“ oder Rallies bei „Colin McRae“: Hochgradig motiviert hocke ich schweißgetränkt vor dem Bildschirm, um meine (bzw. anderer Leute) Bestzeiten zu schlagen...

Was mir sonst noch auffiel: Die meisten missionsbasierenden Spiele erlauben es nach dem Speichern nicht, bereits absolvierte Aufträge noch einmal zu bestreiten („Driver“). Rühmliche Ausnahme: „Silber Nase“ (N64, Indexquatsch zwingt mich zur Umbenennung!). Was mich bei der ganzen Problematik stutzig macht: Emu-

latoren wie MAME, Rage, M72 oder auch ZSNES erfreuen sich immer größerer Beliebtheit. Das Seltsame daran ist, daß diese (C++ basierten) Programme nur auf wirklich schnellen PCs flüssig laufen; sprich, daß die jeweiligen User auch genauso gut (technisch und spielerisch) „anspruchsvollere“ PC-Games zocken könnten...

Ich für meinen Teil begrüße Spiele wie „R-Type Delta“ oder „Expendable“, da ich 15 Minuten vor dem Schlafengehen lieber versuche, meinen „Frogger“- oder „Bank Panic“-Highscore zu schlagen als mich wieder in einen vor Tagen gespeicherten „MGS“-Spielstand hineinzudenken...

Julian Marek, Hannover

Versand-Versagen

 Ich habe mir vor einer Woche bei einem Videospielversand ein N64-Modul (PAL-Version) für mein japanisches Nintendo 64 gekauft. Obwohl mir nach Anfrage zugesichert wurde, daß dieses Spiel über meinen Adapter laufen würde, funktioniert es nicht. Ich habe den Versand noch am selben Tag damit konfrontiert: Allerdings lehnte es dieser ab, das Spiel zurückzunehmen und bestritt, mir jemals diese Zusage bzgl. der Adapter-Kompatibilität gemacht zu haben. Jetzt habe ich ein unbrauchbares, 140-Mark-Modul vor meinem Nintendo 64 liegen. Was kann ich unternehmen, um auf solche schwarzen Schafe nicht nochmal hereinzufallen?

Hennig, Eckernförde

Die erste Konsequenz ist natürlich, bei diesem Händler in Zukunft nicht mehr einzukaufen und auch Freunde und Bekannte vor den Machenschaften zu warnen. Sieht man sich die Vielzahl der Videospielversender an, ist es verwunderlich, daß jemand seine Kundschaft trotz Konkurrenzdruck derart unfair behandelt. Eine rechtliche Handhabe gegen diese Firma dürfte leider nicht gegeben sein, da es nach Deiner Schilderung keine Zeugen für eine telefonische Kompatibilitätszusage gibt. In Zukunft solltest Du bei heiklen Fällen so verfahren, daß Deine Bestellung nicht via Telefon, sondern via Fax erfolgt. Und zwar mit dem Zusatz „Hiermit bestelle ich Spiel xx unter der Voraussetzung, daß es mit dem Importadapter xx einwandfrei auf einem japanischen Nintendo 64 läuft.“ Sollten nach der Lieferung dennoch Probleme auftreten, hilft Dir dieses Schriftstück sicher weiter. Welche Erfahrungen haben andere Leser mit Versandhändlern gemacht? Ist der Kundenservice in letzter Zeit eher besser oder schlechter geworden? Wenn Ihr ähnlich traurige Fälle wie Hennig zu berichten habt oder positive Erfahrungen mit uns teilen wollt, dann schreibt uns doch kurz den jeweiligen Vorfall. Wir werden die Zuschriften sichten und in einer der nächsten Ausgaben über das Fachhändler-Verhalten berichten.

IMPRESSUM

Chefredakteur: Martin Gaksch (mg), viSdP
Leitender Redakteur: Stephan Freundorfer (sf)
Redaktion: Tobias Hartlehnert (th), Oliver Schultes (os), Thomas Szedlak (ts)
Freie Mitarbeiter: Oliver Ehrle (oe), Ulrich Steppberger (us), Nicolas di Costanzo (nc)

Redaktion (keine Tips&Tricks-Hotline)
Telefon (0 82 33) 74 01-0 / Telefax (0 82 33) 74 01-17
www.maniac-online.de

Abo-Service (keine Nachbestellungen)
Telefon (089) 85709145 / Telefax (089) 85709131
e-Mail: panadress@compuserve.com (Betreff: MANIAC)

Layout & Titelgestaltung: Andrea Danzer
Titelmotiv: „Dino Crisis“ © Capcom
Produktion: Andreas Knauf
Anzeigenleitung & -disposition: Andreas Knauf, viSdP
Telefon (0 82 33) 74 01-12
Telefax (0 82 33) 74 01-17
Anzeigenvertretung: Axel Chalupsky
Telefon & Fax (0 40) 52 37 196

Manuskripteneinsendungen: Manuskripte müssen frei von Rechten Dritter sein. Werden sie auch an anderer Stelle zur Veröffentlichung oder gewerblichen Nutzung angeboten, muß das angegeben werden. Mit der Einsendung gibt der Verfasser die Einwilligung zum Abdruck in MANIAC oder anderen Publikationen des Verlages. Für unverlangt eingesandte Manuskripte übernimmt der Verlag keine Haftung. Honorare nach Vereinbarung.

Erscheinungsweise: monatlich
Nachbestell-Service: Cybermedia GmbH, MANIAC-Nachbestellung, Wallbergstraße 10, 86415 Mering
Nachbestellungen nur gegen Vorkasse (5,50 DM/Heft). Bitte beachten Sie das entsprechende Coupon im Heft.

Vertrieb Handel: MZV GmbH & Co. KG,
Telefon 089/319061-0, Fax -113
Lithographie: Kreuzeder & Partner,
Maximilianstraße 9, 86150 Augsburg
Druck: Oberndorfer Druckerei,
A - 5110 Oberndorf (bei Salzburg)

Urheberrecht: Alle in MANIAC veröffentlichten Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Alle Rechte, auch Übersetzung und Zweitverwertung, vorbehalten. Reproduktion gleich welcher Art, ob Fotokopie, Erfassung in Datenverarbeitungsanlagen o.ä., ist nur mit schriftlicher Genehmigung des Verlages gestattet. Aus der Veröffentlichung kann nicht geschlossen werden, daß die beschriebenen Lösungen oder verwendeten Bezeichnungen frei von gewerblichen Schutzrechten sind.

Haftung: Für den Fall, daß in MANIAC unzutreffende Informationen oder in veröffentlichten Schaltungen Fehler sind, kommt eine Haftung nur bei grober Fahrlässigkeit des Verlages oder seiner Mitarbeiter in Betracht.

© 1999 Cybermedia Verlagsgesellschaft mbH,
Wallbergstraße 10, 86415 Mering

Geschäftsführer: Martin Gaksch, Andreas Knauf

MANIAC wird auf chlorfrei gebleichtem Papier gedruckt.

Mitglied der Informationsgemeinschaft
zur Feststellung der Verbreitung
von Werbeträgern e.V.



Verschiedene Playstation-Testmuster von Softcom,
Tel. (0231) 4440788 und Megastar, Tel. (07761) 59953

INSERTENTEN

aRJay Games	4
CDG Media	63
Cybermedia	65
Eidos Interactive	U2, 3
Fire International	57
First Class	53
Flohhaus	27
GPress	21
Mega Game Point	79
Messe Berlin	17
Order in Time	61
Softcom	U3
Theo Kranz Versand	36, 37
Tradelink	65
Wolfsoft	65
Zapp Games	63

DER VIDEOSPIELPROFI
Font Onlineshop
www.megagamepoint.de



Keine einzige „Suche“-Anzeige für Nintendo-Hardware oder -Spiele hat mich diesen Monat erreicht, dafür frohlocken potentielle Käufer. So viele US-N64 zu günstigen Preisen wie diesmal wurden noch nie angeboten. Ansonsten kämpfe ich

gelegentlich mit faszinierenden Verpackungswesen Eurer Coupons. Ein normaler Umschlag reicht im Regelfall aus, um Eure Anzeigen sicher nach Mering zu schaffen. Euer Ulrich

SUCHE

SEGA

Suche Sega Dreamcast-Spiele: Sega Rally2, Godzilla Generations, July, Get Bass mit Angelcontroller, Super Speed Racing. Verkauft Playstation-Spiele: WCW/nWo Thunder, Test Drive5, Warhammer1+2, jedes DM. Tel. 0173/4011648

Kaufe Konsolen und Spiele von Sega: Mega Drive, Saturn und Dreamcast. Tel. 0177/3696980

Kaufe Warcraft2, nur 100% in Ordnung, Preis nach Vereinbarung. Tel. 03693/890267 (ab 19 Uhr)

Shining the Holy Arc, Warcraft2, Resident Evil, Virtua Fighter2, Dark Savor, Shining Force3, Gunshooter + Gun, Panzer Dragoon Saga. Tel. 0173/9105692

Suche Deep Fear für Sega Saturn, zahle bis zu DM. Tel. 0331/972817

Suche Sega Saturn + MPEG-Karte günstig! Verkauft Dreamcast + 6 Spiele + 2 Pads + VMS + RGB-Kabel für 1000 DM. Mega Drive + 5 Spiele 80 DM. Super Nintendo + 2 Spiele 75 DM. Suche auch günstig 3DO und Jaguar. Tel./Fax. 05561/982042 (Thomas, ab 16:30 Uhr)

PLAYSTATION

Suche zuverlässige Tauschpartner für aktuelle Playstationspiele. Habe und suche neue PAL-Spiele, keine Importe. Tel. 07354/1487 (ab 17 Uhr)

Suche Sony Playstation mit kompletter Sammlung + Neuheiten. Suche auch Konsolen + Sammlungen anderer Systeme (Super Nintendo, Game Boy usw.). Suche ganz besonders: SimCity2000 + Theme Park für Playstation. Tel. 0641/970436 (Moni)

Final Fantasy Tactics (us), Tactics Ogre, Thunderforce5, R-Type, Einhänder, evtl. Tausch gegen Saga Frontier, Kartia, Wild Arms (alle Import mit Lösung) oder gegen Mega-Drive-Klassiker wie New Zealand Story, Aleste u.a. Tel. 0365/7314605 (Jörg, ab 21 Uhr)

Suche: Xenogears, Saga Frontier, Tales of Destiny, Final Fantasy Tactics, Persona, Beyond the Beyond, Lunar, Grandia, Parasite Eve für Playstation (nur US-Versionen). Tel. 0511/421571 (Holger)

Suche Tomb Raider3 und Metal Slug für Playstation. Verkauft oder tausche Forsaken (neu), NHL99, Resident Evil, Real Bout Fatal Fury, Cool Boarders2, Tekken2. Tel. 07552/6753 (Pascal, ab 18 Uhr)

Suche Importspele (USA/Japan), z.B. Silent Hill, Resident Evil3 usw., zahle gut. Tel. 02661/40739

Suche Playstation-Spiele X-Com: Enemy Unknown und Panzer General. Tel. 0906/9579 (Ralf, ab 17 Uhr)

Suche Jonah Lomu Rugby für Sony Playstation, zahle Neupreis 110 DM. Tel. 04121/82070

Suche Playstation-Spiel ESPN Extreme Games (allererster Teil der Serie). Preis nach Vereinbarung. Tel. 04321/699166 (ab 19 Uhr)

Suche für PSX The Raiden Project. Tel. 07541/6371

EXOTEN

Suche Neo-Geo-Modul-Sammlungen. Suche außerdem eine PC-Engine-Sammlung oder Konsole (weiß im Koffer mit CD bevorzugt). Suche PC-Engine GT Handheld mit Spielen. Bitte alles anbieten! Verkauft Neo Geo Module. Tel. 08431/41991

Neo Geo Modul und CD-Geräte, zahle gut. Suche auch ganze Sammlungen für Neo Geo, Master System, NES, Mega Drive. Verkauft neue Neo Geo Modul-Spiele, z.B. Metal Slug2 VB. Tel. 0171/6751597 (ab 18 Uhr)

Kaufe MAK-Konsole + Platinen. Suche auch Gal's Panic1-3, City Connection, Super Shanghai, Toki, Elevator Action, Vigilante usw. Tel. 069/4691015 (auch AB)

Castlevania für japanischen X68000-Computer. Gibt es in Deutschland Fans des X68000 mit Hinweisen zu diesem System. Quellen, Bedienung usw., bitte meldet Euch! Tel. 0172/2740447

Codemasters hat seit jeher ein Faible für ur-britische Traditionen. 1997 erschien mit „Jonah Lomu Rugby“ die einzige Playstation-Simulation der Rowdy-Sportart. In Deutschland wurde der Titel aufgrund kaum vorhandener Erfolgschancen nicht veröffentlicht. In Großbritannien war die Fachpresse einhellig begeistert. Wer's noch seltsamer liebt, besorgt sich „Brian Lara Cricket“ – ebenfalls von Codemasters.

SONSTIGES

Suche Telespiele jeglicher Art und auch Konsolen Nintendo64, Super Nintendo, Game Boy, Playstation, Sega, alles anbieten, Preis nach Vereinbarung. Tel. 069/1866697 o. 069/835070

Suche Wonderswan, Neo Geo Pocket Color, Game Gear, Lynx, Game Boy Color bzw. verkaufe oder tausche. Suche, verkaufe oder tausche auch Playstation oder Neo Geo CD Spiele und Geräte. Mega Drive + 9 Spiele 150 DM oder Tausch. Tel. 08251/3217 (Markus)

Saturn, Game Boy, Lynx, alles anbieten: Spiele, Zubehör... Fax. 02355/401751. eMail: fox@ireland.com

Suche Club-Nintendo-Hefte von Ausgabe 6/88 (noch „Play Nintendo“) bis Ausgabe 4/91 in gutem Zustand! Ich zahle 15 bis 150 DM für ein Heft. Sven Schröter, Hugo-Haase-Str. 5, 06536 Rossla

Suche für Projekt im Bereich 3D-Animation/Videokunst Mitschnitte von 2D-Shootern (Last Resort, R-Type, Thunderforce etc.). Details auf Anfrage. Lutz Albrecht, Am Ring 1c, 04564 Böhlen, Tel. 034206/72489

Suche Nintendo64, Jaguar, Lynx, 3DO-Spiele, tausche oder verkaufe. Speziell: Top Gear Overdrive, V-Rally, B-Adventure, Breakout2000, Worms, Flashpoint, Myst u.a., einfach alles anbieten. Tel. 07762/3646 (13-21 Uhr)

VERKAUFE

NINTENDO

Verkaufe mehrere Gunhazard Module für je 150 DM. Wer den Front Mission-Nachfolger haben will, kann auch Tauschmaterial anbieten (Mega Drive & Super Nintendo, nur jap. Spiele). Tel. 0221/3602203 (Minakata Moriya)

Nintendo64 (jap) mit S-VHS-Kabel, 4 Joypads, 2 Memory Cards, Rumble Pak + 7 us/jap. Spiele (Super Mario64, Diddy Kong Racing, 2 Ego-Shooter, Wave Race, Mario Kart, Zelda64) nur komplett 650 DM. Tel. 08158/928903

Verkaufe Nintendo64 mit 7 Spielen, z.B. Ego-Shooter, 2 Controller, Rumble Pak und Memory Card für 430 DM. Tel. 089/7607172 (Mark)

Neuwertiges Nintendo64 + 12 Spiele für 590 DM zu verkaufen + 2 Controller + Rumble Pak. Tel. 0941/22847 (Tobias)

Nintendo64 + 2 Controller + 4 Meg Memory Card + Rumble Pak + Expansion Pak + 13 Spiele (Zelda, F-Zero X, Int. Superstar Soccer98, NHL99, NFL Quarterback Club99, Lylat Wars usw.) VHB 800 DM nur komplett. Tel. 06232/90031 (Mo-Fr ab 18 Uhr)

Turok2 (engl. PAL) 105 DM, Extreme-G 70 DM, 1080° Snowboarding 80 DM, Top Gear Overdrive 70 DM, Body Harvest 70 DM, Forsaken 70 DM, Top Gear Rally 60 DM, Fighters Destiny 60 DM, alles PAL. Tel. 07152/927288 (Michi)

Verkaufe Nintendo64 (US-Version) + 4 Pads + Memory Card + Rumble Pak + 10 Spiele (alle US), nur komplett abzugeben, VHB 590 DM. Tel. 08151/277068 (am besten Mo-Fr 13-14 Uhr)

Verkaufe Final Fantasy3 (US-Version) in perfektem Zustand und komplett gegen Gebot! Tel./Fax. 0841/9312847, Handy: 0172/6415864

Nintendo64 (us), RGB-Umbau, 1A-Bild, Super Mario 64 (us) 350 DM, Wave Race (us) 50 DM, Turok (us) 50 DM. Tel. 05132/53209 (Thomas)

Nintendo64 (jap/us) + 3 Controller + Spannungswandler + RGB-Umbau + PAL-Adapter + Rumble Paks + Spiele (Zelda64, Turok2, Diddy Kong Racing, Extreme-G, Super Mario64) + Speichererweiterung (alles us) für 400 DM. Tel. 09281/701865 (Alex)

Nintendo64 mit Pilotwings und F1 World Grand Prix für 150 DM. Tel. 030/4046614 (ab 18 Uhr)

Nintendo64 + 2 Spiele: Super Mario64 + 1080° Snowboarding mit 2 Controllern und Rumble Pak, alles in Neuzustand, Preis VB 300 DM Benjamin Dielerich, Gartenstr. 155, 71540 Murrhardt. Tel. 07192/900225 (Benni)

Wow! Verkauft Nintendo64-Konsole (us) + 2 Controller + 7 Module (Int. Superstar Soccer, Turok, Ego-Shooter, Wave Race64, Bomberman64, Startfox, alle Import), Speichermodul, Programmadapter für 180 DM. Super Nintendo + Star Wars1-3 60 DM. Tel. 07142/52520

Super Nintendo: Final Fantasy 3, Chrono Trigger, Shadowrun, Breath of Fire2, Earthbound, Lufia, Mystical Ninja, Earthworm Jim, Yoshi's Island, Konsole, Importadapter, alles gegen Gebot. Tel. 030/7514797 (Sebastian)

Nintendo64 + 1 Controller (neu) + 4 MB Expansion Pak + 2 Rumble Paks + SVHS- und RGB-Kabel + 2 Memory Cards + Game Buster + Turok1+2 (uncut englische PAL) + Castlevania für FP 555 DM. Tel. 0340/8825696 (Karsten)

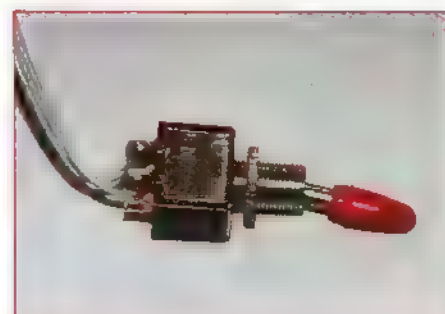
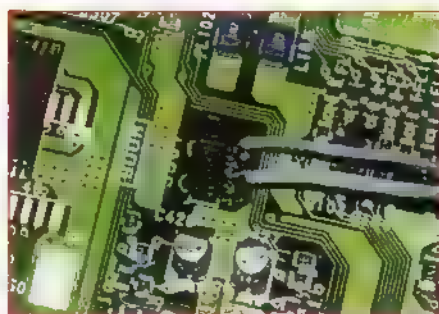
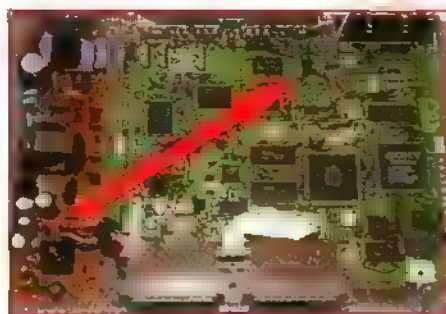
SEGA

Verkaufe Saturn mit 1 Controller + Virtua Fighter Remix für 90 DM, außerdem Gemon1 (Nintendo64) für 40 DM. Tel. 06163/912154

Bei Angeboten:
Ich bestätige, daß ich
alle Rechte an den
angebotenen Sachen
besitze.

**HABT IHR TECHNISCHE PROBLEME.
DANN SCHREIBT AN CYBERMEDIA VERLAG
• MANIAC-KNOW-HOW •
WALLBERGSTRASSE 10 • 86415 MERING**

Playstation-Umbauten

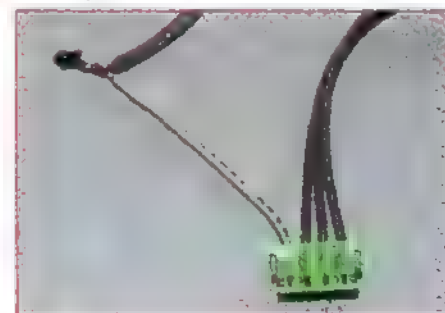


Der Deckelschalter-Umbau: Schraubt Eure Playstation auf, entfernt das Schutzblech und sucht den Schalter, auf den die Nase des CD-Deckels drückt (links, Pfeil). Lötet an die beiden rechten Kontakte das zweiadrige Kabel (Mitte) und an die andere Seite den Kippschalter (rechts).

Wer auf einen Umbau-Chip verzichtet und lieber per Cheat-modul (wie dem "Activator" MANIAC 4/99) und Wechseltrick seine Importspiele zockt, kennt die Probleme: Das Herumgestöpsel mit der Feder ist lästig, und neue Playstation-Versionen schalten nach dem Lesen des Bootblocks nicht den CD-Motor aus. Das Wechseln der CD bei laufendem Motor ist eine Notlösung und kann auf Dauer zu Schäden führen. Mit unseren simplen Umbauten schafft Ihr alle Komplikationen in wenigen Minuten aus der Welt: Ihr benötigt lediglich Seitenscheider, Lötkolben, Bohrer, Isolierband, ein zweiadriges Kabel (ca. 20 cm) und einen Kippschalter. Bitte beachtet, daß die Garantie der Konsole beim Aufschrauben erlischt!

Der Deckelschalter: Mit unserem ersten Umbau bastelt Ihr einen Schalter an die Playstation, der bei Aktivierung der Konsole vorgaukelt, daß der CD-Deckel immer geschlossen ist. Schraubt Eure Playstation an der Unterseite auf, nehmt den Deckel ab und entfernt das Schutzblech über der Platine. Liegt die Konsole mit den Memory Card-Slots in Eurer Richtung vor Euch, findet Ihr rechts oben den schwarzen Schalter für die CD-Deckelnase (Pfeil). Lötet wie im mittleren Bild oben je eine Litze des zweiadrigen Kabels an die zwei rechten Kontakte des Schalters zur Platine. An die andere Seite des Kabels lötet Ihr einen Kippschalter (On/Off). Isoliert die Schalterkontakte mit Isolierband und bringt den Schalter via Bohrer am Gehäuse an.

Motor-Stop: Um Euren CD-Motor beim CD-Wechseln zu schonen, unterbrecht Ihr am besten mit einem zusätzlichen Schalter die Stromzufuhr. Schraubt Eure Playstation auf und sucht die Kabel zwischen Hauptplatine und CD-Laufwerk: Neben dem Flachbandkabel findet Ihr einen Kabelstrang mit drei grauen und einem weißen Kabel. Durchtrennt mit dem Seitenscheider das weiße Kabel und lötet an die beiden Enden je eine Litze Eures zweiadrigen Kabels. An die andere Seite lötet Ihr wie beim anderen Umbau einen Kippschalter. Isoliert die Kontakte und bohrt für den Schalter ein weiteres Loch ins Gehäuse – am besten in der Nähe des Cheatmoduls. Für Folgeschäden übernimmt MANIAC natürlich keine Haftung. oe



Der Motor-Stop: Öffnet Eure Playstation und sucht den Kabelstrang zwischen CD-Laufwerk und Hauptplatine (links, Pfeil). Durchtrennt das weiße Kabel (Mitte, Pfeil) und lötet das zweiadrige Kabel mit dem Kippschalter dazwischen (rechts).

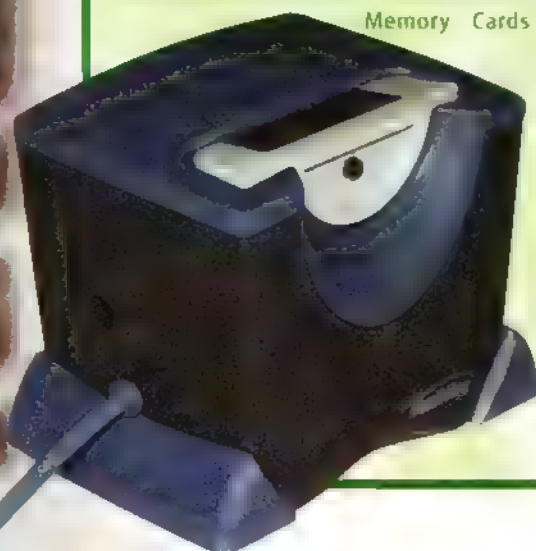
SPIELSTÄNDE AUS DEM INTERNET

Dex Drive für Nintendo 64

Während Playstation-Besitzer Spielstände aus dem Internet wahlweise via Caetla, Dex Drive oder X-Drive auf ihre Memory Cards

zaubern (MANIAC 5/99 und 8/99), bleibt Nintendo-64-Spielern lediglich der Kauf der brandneuen Dex-Drive-Version: Für 100 Mark erseht Ihr das Memory-Card-Laufwerk für den PC, ein Netzteil und die komfortable Benutzersoftware liegen dem Gerät bei. Die Installation (via Install-Shield) ist wie bei der Playstation-Variante kein Problem, die Verbindung zum PC erfolgt über die serielle Schnittstelle (neunpolig). Das Programm "Dexplorer" (rechts) ermöglicht den simplen Austausch von Spielständen zwischen Festplatte und Memory Card: Via Email schickt Ihr Eure Savegames an Freunde in aller Welt, das "Umblättern" der Spielstandseiten großer Memory Cards geschieht via Mausclick. Beachtet dabei,

daß Eure PAL-Savegames meist nicht mit Import-Spielen kompatibel sind. Spielstände für Importmodule findet Ihr auf der Dex-Drive-Spielstandbörse (www.dexexchange.net). PAL-Spieler wenden sich an die Homepage von Interact Europe (www.interact-europe.com). oe



KNOWHOW

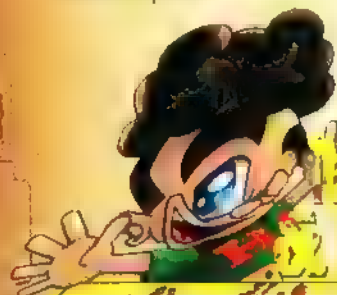
LAST RESORT



Dicke Post mit alten Cheats: Daß Ihr Euch eine Menge Unfug einfallen laßt, um an die begehrten Last-Resort-Preise heranzukommen, habe ich ja schon des öfteren bemängelt: Die neueste Masche ist, ganze Aktenordner mit ausgedruckten Internet-Cheats (und übermalter oder ausgeschnittener Internetadresse) einzuschicken. Sorry Leute, aber diese Tricks kennen wird schon, bevor die Post bei uns eintrifft. Außerdem macht's nicht die Masse, sondern die Klasse. *Euer Olli*

A BUG'S LIFE

Bonuslevel: Ihr kennt alle Käferwelten auswendig? Um den geheimen Bonuslevel zu finden klickt Ihr Euch in den Trainingsmodus und erledigt dort alle Aufgaben. Nun säubert Ihr die Welt von allen Spinnen und Ihr findet Euch im versteckten Level wieder. Wenn Ihr ihn durchspielt, gibt's als Belohnung drei Filmschnipsel.



MITMACHEN & GEWINNEN!

Habt Ihr Cheats oder versteckte Abkürzungen entdeckt? Kennt Ihr geheime Prügel-Charaktere oder schwer zugängliche Warp-Zonen? Wenn ja, könnt Ihr bei uns kostenlose Spiele für Eure Lieblings-Konsole abstauben! In jeder Ausgabe bringen wir für die besten Tips je drei Titel für Nintendo 64 und Playstation unter die Leute. Diesmal locken GTs "Driver" und Natsumes "Flying Dragon"! Der Rechtsweg ist natürlich ausgeschlossen.



Cybermedia Verlag
Kennwort: TIPSTEUFEL
Wallbergstr. 10 • 86415 Mering



SUPERMAN



Level Select: Selbst als Superman seid Ihr zu schwach? Zockt das Spiel bis zum ersten Speicherpunkt, sichert den Spielstand auf Memory Card und drückt anschließend den Reset-Knopf. Nun wählt Ihr "Load Game" und haltet die Tasten L+B gedrückt, wenn Ihr das Rumble Pak einstecken sollt. Nach ein paar Sekunden betätigt Ihr zusätzlich die A-Taste und das Level-Select-Menü erscheint auf dem Bildschirm.

Neue Perspektiven: Wer sich mit Superman mal umschauen möchte, betätigt im Spiel den Analogstick und lenkt anschließend mit dem Steuerkreuz die imaginäre Kamera. Mit ↑ und ↓ zoomt Ihr, ← und → bewegen die Kamera seitlich.

SHADOWGATE 64



Steuertricks: Wer im dritten Turn des Labyrinths an der verdrehten Steuerung verzweifelt, sollte in der "Inner Chamber" (Turn zwei) alle drei Ringe (rot, blau und grün) mitegehen lassen. Sobald sich die Steuerung verändert, legt Ihr den blauen Ring an und Euer Held läßt sich nicht mehr beirren.

Geheimer Schlüssel: Im Raum mit der Notiz (Frage nach einem zweiten Schlüssel für den Untergrund) findet Ihr einen Schlüssel zwischen dem Regal und der Wand, der Euch später wichtige Türen öffnet.

STAR OCEAN



Goldesel: Ihr wollt ordentlich einkaufen, Euch fehlt jedoch das nötige Kleingeld? Für unseren Geldcheat benötigt Ihr die Superfähigkeit "Master Chef" auf Level sechs oder höher: Eilt in ein Geschäft, das ebenso Früchte und Gemüse wie Eier und Milchprodukte verkauft und besorgt Euch 20 von jeder Sorte. Nun wechselt Ihr in den "Super Speciality Skills"-Bildschirm, wählt "Master Chef" und verschmelzt eine Frucht und ein Milchprodukt. Es entsteht Kokosnussmilch, die Ihr für 1000 Goldstücke verschorbert! Für zwei Früchte gibt's Supergemüse (2000 Goldstücke). Wiederholt den Vorgang solange, bis Ihr genug Moneten beisammen habt.

Priester-Paßwort: Im Dämonendungeon trifft Ihr auf einen Glaspriester, der gegen ein Paßwort den Kartenschlüssel herausrückt. Sagt einfach **APOCA**

Skill-Level: Bevor Ihr Eure kostbaren Skill-Punkte in einzelne Fertigkeiten investiert, solltet Ihr die Fähigkeit "Perseverance" auf Level zehn erhöhen. Nun benötigt Ihr zum "Level Up" der anderen Begabungen meist nur einen Skill-Punkt und dem fröhlichen Aufputzen Euer Helden steht nichts mehr im Wege!

NFL GAMEDAY 99

Geheimteams: Wählt den Pre-Season-Modus und drückt in der Teamauswahl die **●**-Taste für das All Star-Team. Drückt Ihr den Knopf zweimal, gibt's das Superbowl-Team.

Cheats: Klickt Euch ins Master Egg-Menü und gebt unsere Codes ein.

Riesenball

Big Balls

Laute Geräusche

Big Hits

Keine Penalties

Blinders

Alle heißen Bobo

Bobo

Riesenspieler

Bunyon

Geschwindigkeitscheat

Coffee Break

Pass-Cheat

Con Man

Schnelle CPU-Spieler

CPU Scores

Super CPU-Offensivspieler

CPU Stuffs

Credits begutachten

Credits

Running Back-Cheat

Davis

Europäische Namen

Euro League

Alle Spieler sind gleich

Even Teams

Kleine Spieler

Flea Circus

Monsterspieler

Flat Lands

Super Hard

GD Challenge

Sondermatch

Grudge Match

Hamstring-Cheat

Hamstrung

Mondmodus

Hangtime

Basketballspieler

Hoops

CPU-Feier

Hot Shot

Unsichtbare Spieler

Invisible

Frame-Rate-Cheat

Its In The Fps

CPU kennt eure Taktik

Mind Reader

Kartenspieler

Playing Cards

Handicap-Modus

Pole Axe

Kleine schnelle Spieler

Pop Warner

Präsidentenspieler

Presidents

LUNAR: SILVER STAR STORY COMPLETE



Geheimspiel: Ihr habt vom Monster Schlachten, Brandschatzen und Ballonfliegen die Nase voll und wollt einen Pong-Clone zocken? Legt einfach die "Making of Lunar"-CD in eure Playstation: Sobald der Mann auf den Bildschirm kommt, der ein Bild malt (ziemlich am Anfang) drückt Ihr die Tasten **↑ ↓ ← → ▲ Start** und das Titelbild von "Lords of Lunar" erscheint. Mit "Start the Game" gelangt Ihr in das ausgeflippte Oldie-Remake.

BIG AIR



Cheats: Um unsere Cheats zu aktivieren, drückt Ihr die Tastenkombinationen im Hauptmenü und wählt anschließend die angegebene Option.

Accolade-Board

← → → ← ■ ● ● ■ Pitbull-Board

Alle Strecken

← → → ← ● ■ ● ■ Freeride-Modus

Angel-Board

← → → ← ■ ● ● ● Pitbull-Board

Big Air-Board

← → → ← ■ ■ ■ ● Pitbull-Board

Daniels Board

← → → ← ● ■ ■ ● Pitbull-Board

Fire-Board

← → → ← ■ ● ● ■ Pitbull-Board

Jimmys Board

← → → ← ■ ● ● ● Pitbull-Board

Johns Board

← → → ← ● ■ ■ ■ Pitbull-Board

Steves Board

← → → ← ■ ■ ■ ● Pitbull-Board

TDS-Board

← → → ← ■ ■ ■ ■ Pitbull-Board

Duell mit Rohrer

■ ■ ■ ■ ■ ● ● World Tour-Modus

Duell mit Spiro

■ ■ ■ ■ ■ ● ■ World Tour-Modus

Duell mit Baello

■ ■ ■ ■ ■ ● ● World Tour-Modus

Duell mit Thost

■ ■ ■ ■ ■ ● ● World Tour-Modus

Duell mit Powers

■ ■ ■ ■ ■ ● ■ World Tour-Modus

Duell mit Palmer

■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ World Tour-Modus

3XTREME



Freestyle-Tracks: Ihr habt die Nase voll von den normalen Strecken und wollt Euch auf einer der geheimen Freestyle-Bahnen beweisen? Wechselt ins Memory-Card-Menü und drückt **→** für den Code-Bildschirm. Mit unserem Cheat schaltet Ihr alle Strecken frei:

TRIXXY

Haunted Mansion: Um durch das verfluchte Anwesen zu brettern, gewinnt Ihr den "Pro Circuit".

DRIVER



Cheats: Ihr wollt die Optionen im Cheatmenü freischalten, seid aber zu faul die Raserei durchzuspielen? Gebt unsere Codes im Hauptmenü ein und aktiviert sie anschließend im Cheatmenü.

Unzerstörbar

L2 L2 R2 R2 L2 R2

L2 L1 R2 R1 L2 L1 L1

Stelzen

R2 L2 R1 R2 L2 L1

R2 R2 L2 L2 L1 R2 R1

Minis

R1 R2 R1 R2 L1 L2

R1 R2 L1 R1 L2 L2 L2

Immunität

L1 L2 R1 R1 R1 R1

L2 L2 R1 R1 L1 L1 R2

Hinterrad

R1 R1 R1 R2 L2 R1

R2 L2 L1 R2 R1 L2 L1

Australisch

R2 R2 R1 L2 L1 R2

L2 L1 R2 R2 L2 R2 L1

Credits

L1 L2 R1 R2 L1 R1

R2 L2 R1 R2 L1 L2 R1

TRIPLE PLAY 2000



Run-Cheat: Schluß mit dem Heimvorteil – um dem Team von Auswärts einen Run zu schenken, haltet Ihr im Spiel **L+R+Z** gedrückt und betätigt zweimal die **C→**-Taste. Um die Heimspieler zu beglücken, drückt Ihr dagegen zweimal die **C←**-Taste.

Ablenkungsversuche: Euer Feind trifft immer den Ball? Mit der folgenden Kombination schlägt er nur noch Outs: Haltet im Spiel **L+R+Z** gedrückt und betätigt die Tasten

↓ ↑

Homerun-Sound: Ihr wollt Euch selbst zujubeln? Nachdem Ihr einen Homerun geschlagen habt, nützt Ihr die **C↑**- oder **C→**-Taste für Hornchöre und die **C↓**-Taste für Jubelrufe.

STAR WARS EPISODE 1: RACER



Alle Cheats: Ihr landet dauernd mit der Nase in der Wüste und habt gegen die CPU-Racer keine Chance? Um alle Cheats zu aktivieren beginnt Ihr ein neues Spiel im Turniermodus, haltet die **Z**-Taste gedrückt und gebt mit der **L**-Taste folgenden Namen ein:

RRDEBUB

Betätigt mit **L** den End-Button und gebt nun (auch mit **Z** und **L**) den Namen

RRTANGENTABACUS

ein. Startet das Rennen, wechselt in den Pausenmodus und drückt auf dem Steuerkreuz

↑ ↓ ← →

Das Cheatmenü erscheint!

Geheime Racer: Um die versteckten Helden freizuschalten, müßt Ihr je einen Rekord schlagen.

Sebulba

The Boonta Classic: Galactic Circuit
Laptime 2:04:210 Race Time 2:20:012

Aldar Beedo

Beedos Wild Ride: Amateur Circuit
Laptime 1:02:986 Racetime 3:16:697

Ratts Tyerell

Howler Gorge: Semipro Circuit
Laptime 1:31:370 Racetime 4:48:510

Mawhonic

Andobi Mtn. Run: Galactic Circuit
Laptime 1:39:309 Racetime 5:05:648

Slide Paramita

AP Centrum: Invitational Circuit
Laptime 0:58:410 Racetime 3:03:260

Clegg Holdfast

Aquilaris Classic: Amateur Circuit
Laptime 1:04:700 Racetime 3:16:926

Bullseye Navior

Sunken City: Semipro Circuit
Laptime 1:52:620 Racetime 5:43:101

Ark Bumpy Roose

Bumpys Breakers: Semipro Circuit
Laptime 2:09:358 Racetime 6:47:380

Wan Sandage

Scrappers Run: Semipro Circuit
Laptime 0:44:904 Racetime 2:23:978

Bozzle Baranta

Abyss: Invitational Circuit
Laptime 1:02:639 Racetime 3:12:934

Neva Kee

Baroo Coast: Semipro Circuit
Laptime 1:38:300 Racetime 4:59:640

Ben Quadinaros

Inferno: Invitational Circuit
Laptime 0:59:549 Racetime 3:04:160

Teemto Pagalles

Mon Gazza: Amateur Circuit
Laptime 0:16:072 Racetime 0:52:081

Mars Guo

Spice Mine Run: Amateur Circuit
Laptime 1:29:470 Racetime 4:30:880

WORLD DRIVER CHAMPIONSHIP



Alle GT2-Wagen: Ihr seid Anfänger und benötigt einen schnellen Flitzer? Beginnt im Championship-Modus ein neues Spiel und gebt Euren Namen ein. Ihr gelangt ins Circuit-Menü, wo Ihr folgende Kombination eingibt (ohne Analogstick):
Z → Z Z Z B C ↓ A → Start

Es erscheint keine Bestätigung, aber Ihr dürft nun alle GT2-Wagen anwählen.

Mirror-Tracks: Wer alle Pisten auswendig kennt, wählt eine Strecke mit der **Z**-Taste und versucht's mal spiegelverkehrt.

Alle Abspanne: Habt Ihr den GT2-Circuit durchgespielt, findet Ihr in den Optionen den Menüpunkt "GT2 Ending Sequenz". Wählt einen beliebigen Wagen und anschließend diese Option, um die Flitzer im Abspann zu sehen.

Lackierung: Drückt in der Wagenauswahl den **Z**-Knopf, um die Farbe Eures Flitzers zu verändern.

GET BASS



Palace: Ihr wollt auch im Trainingsmodus im düsteren Palace-Gewässer fischen? Beendet einfach die ersten zwei Turniere im Consumer-Modus.

Falls: Auch den versteckten Wasserfall dürft Ihr in den Trainingsmodus übernehmen. Beendet hierfür die letzten zwei Turniere des Consumer-Modus.

KING OF FIGHTERS DREAM MATCH '99



Alternativhelden: Um die zweite Version Eures Kämpfers zu steuern, haltet Ihr bei der Anwahl die **Start**-Taste gedrückt. Dies funktioniert jedoch nur bei Kyo, Terry, Andy, Joe, Ryo, Tobi, Yuri, Mai, Yashiro, Shermie, Chris, Billy und Rugal.

Freie Sicht: Um den Pause-Schriftzug zu verstecken, drückt Ihr im Pausenmodus folgende Tasten:
X+Y

Geheimkämpfer: Für das Orochi-Team drückt Ihr in der Auswahl bei Chris, Yashiro oder Shermie die **Start**-Taste, für Rugal B betätigt Ihr die **Start**-Taste auf Rugal.

VAMPIRE SAVIOR EX-EDITION



Geheimoptionen: Wer die geheime Bildergalerie, EX- und DX-Options erkunden möchte, wechselt in den originalen Charakter-Modus und erfindet einen neuen Helden. Sammelt fleißig Erfahrungspunkte im 1P-Battle-Modus und die Features werden der Reihe nach freigeschaltet.

Dark Gallon: Ihr wollt den geheimen Dark Gallon in den Kampf führen? Geht in der Auswahl auf Gallon, haltet die **Select**-Taste gedrückt und betätigt gleichzeitig zwei Schlagknöpfe.

Shadow: Um den versteckten Schattenkämpfer zu entdecken, geht Ihr in der Auswahl auf das Fragezeichen und drückt die **Select**-Taste fünf Mal. Haltet sie beim letzten Mal gedrückt und betätigt einen beliebigen Feuerknopf. Es erscheint ein zufälliger Held mit Shadow als Team-Partner. Im Zweispielermodus wechselt Shadow anschließend immer zum Gewinner!

DANCE DANCE REVOLUTION



Geheime Levels: Wer die geheimen Levels anwählen möchte, drückt in der Modi-Auswahl die **↑**-Taste. Ihr gelangt in den Secret-Mode-Bildschirm, der zu Beginn leer ist. Mit den folgenden Tanzschritten aktiviert Ihr die Geheimmodi.

Another

↑ ↑ ↓ ↓ ↑ ↑ ↓ ↓

Maniac

← ← → → ← ← → →

Double Another & Maniac

↑ ↑ ↓ ↓ ← ← → →

Mirror Another & Maniac

← ← → → ← ← → →

V-RALLY EDITION '99



Alle Wagen: Der Gegner ist zu schnell, und Ihr benötigt einen wahrhaft uneinholbaren Flitzer? Mit unserem Code schaltet Ihr alle geheimen Bonuswagen frei: Drückt im Titelbild ("Press Start") die Tasten

L+R C ← C → L+R

Anschließend wechselt Ihr ins Optionsmenü, haltet die **Z**-Taste gedrückt und betätigt die **L**-Taste.

Für die Last Resort-Rubrik gelten die gleichen Regeln wie für die Kleinanzeigen: Tips und Cheats zu indizierten Spielen drucken wir nicht ab! Eure Einsendungen zu diesen Spielen nehmen deshalb nicht an der Verlosung teil.

SYPHON FILTER

SO BESIEGT IHR ERICH RHOEMER

TS "Syphon Filter" verlangt Nachwuchsagenten einiges an Können und Geschick ab, bevor der bössartige Killervirus besiegt ist. MANIAC zeigt Euch, wie Ihr am besten durch die 20 Levels kommt. **ts**

Washington DC

Georgia Street: Betretet die Bar westlich von Eurem Startpunkt und folgt dem Gang, bis Euch Lian Xing per Funk kontaktet. Am Ende des dahinterliegenden Raums versteckt sich Kravitch mit dem Funkgerät (A). Auf dem Weg nach draußen geht Ihr durch die kleine abgetrennte Kammer und erhaltet einen neuen Auftrag. Dafür müsst Ihr zur Bank (B). Dort angekommen, folgt Ihr dem Bombenkommando und schützt es bei der Entschärfung der Bombe. Weiter geht es zurück zum U-Bahn-Eingang, der sich

neben der Bar vom Anfang befindet. Betretet ihn und Ihr erfahrt, daß das Tor verschlossen ist und Ihr den Strom dafür abstellen müßt. Lauft zum Tor mit dem Vorhängeschloß (C) und schießt es kaputt. Aktiviert den Liftschalter und fahrt nach unten. Dort benutzt Ihr die Taschenlampe, um den Stromschalter in einem dunklen Eck zu finden. Fahrt wieder hinauf und geht zur nun offenen

U-Bahn. Auf der ersten Etage müßt Ihr auf dem linken Bahnsteig eine Bombe markieren (D). Sucht nun den Zugang zur nächsten Ebene, der jedoch verschlossen ist. Steigt wieder hinauf und geht links in den ersten Notunnel, über dem „No Exit“ leuchtet (E). Gleich am Anfang findet Ihr im Dunklen links einen Schalter, der einen weiteren Lift aktiviert. Fahrt hinunter und lauft den Bahnsteig entlang, bis Ihr eine weitere Bombe seht (F). Sobald Ihr die Bombe berührt, ist der erste Level abgeschlossen.

Zerstörter U-Bahn-Teil:

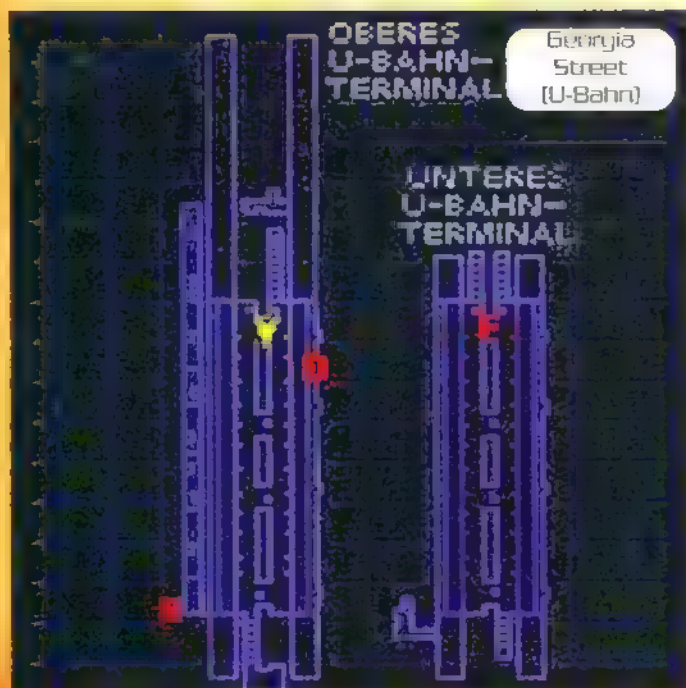
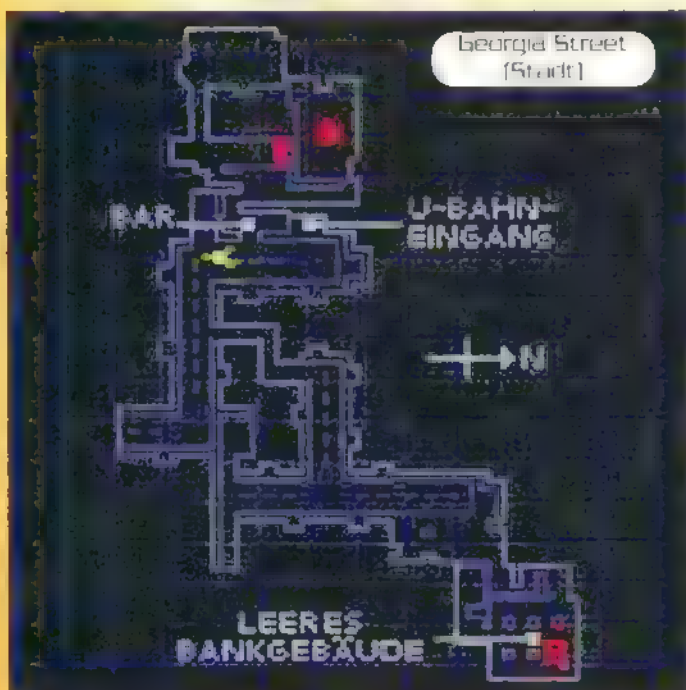
Geht am Wagen vorbei und frischt an der Kiste Eure Flakjacke auf. Überquert dann die Schienen und wartet am Waggon, bis



Die Sicherungssuche im zerstörten U-Bahn-Teil ist eine fiese Sache: Ohne Taschenlampe habt Ihr keine Chance.

der Gegner verbrannt ist. Haltet Euch rechts und klettert über den verunglückten Zug – dort bekommt Ihr einen neuen Auftrag. Springt am anderen Ende hinunter und sucht mit der Taschenlampe die Schienen ab. Nur so findet Ihr die Kiste mit dem C4 (A). Geht nun zur anderen Seite des Bahnsteigs und klettert über Kisten und Balken nach oben (B). Dort angekommen folgt Ihr dem Bahnsteig nach Norden. Das verschlossene Tor sprengt Ihr mit dem C4 (C), daraufhin kommt ein Mann vom Bombenkommando zur vorher markierten Bombe herunter. Schützt ihn vor Angriffen (D). Um den Tunnel verlassen zu können, müßt Ihr mit der Taschenlampe den Kasten für die Gasleitung finden (E). Geht zurück zum Ausgang und betretet den linken Tunnel, in dem jetzt kein Feuer mehr brennt, und folgt ihm bis zum Ende.

Haupt-U-Bahn-Linie: Folgt Aramov durch den U-Bahn-Tunnel und paßt dabei auf die Züge auf: An dem Lichtschein erkennt Ihr, auf welchem Gleis sie ankommen. Wechselt entweder rechtzeitig die Seite oder preßt Euch eng gegen die blauen Stahlbalken – nur hier



seid Ihr sicher vor dem heranrasenden Zug. Laßt weiter, bis Aramov in einer Nische stehenbleibt. Geht noch ein kleines Stück weiter bis zur folgenden Plattform. Dort könnt Ihr Euch so postieren, daß Ihr sie mit einem gezielten Kopfschuß trefft, ohne Euch in ihrem unmittelbaren Schußbereich aufhalten zu müssen.

Washington Park: Als erstes müßt Ihr innerhalb von 20 Minuten vier Virenbomben entschärfen lassen – sucht sie bei den auf der Karte mit 1-4 markierten Stellen und ruft das Bombenkommando. Schützt die Arbeiter während der Entschärfung vor Feinden. In der Zwischenzeit habt Ihr neue Aufträge erhalten, macht Euch also auf den Weg zum Tennisplatz (A). Die Geiseln dort könnt Ihr nur mit einem gezielten Fernschuß

findet. Am besten erledigt Ihr ihn mit einem Kopfschuß, danach haltet Ihr Euch einfach nördlich Richtung Denkmal, um den Level abzuschließen.

Freiheitsdenkmal: Girdeux ist fast unverwundbar, seine einzige Schwäche ist der Tank auf seinem Rücken. Versucht möglichst immer, eine Steinsäule zwischen ihn und Euch zu bringen, da er nur dann feuert, wenn er Euch länger im Visier hat. Lockt ihn so zu einer Stelle, von der aus Ihr ihn treffen könnt, er Euch aber nicht sieht. Schaut dann vorsichtig um die Ecke und visiert genau seinen Tank an. Trefft Ihr ihn, erscheint eine kleine Flammenwolke. Wiederholt das so oft, bis der Flammenwerfer den Geist aufgibt und Girdeux Opfer seines eigenen Feuerzaubers wird.

New York City

Ausstellungsraum:

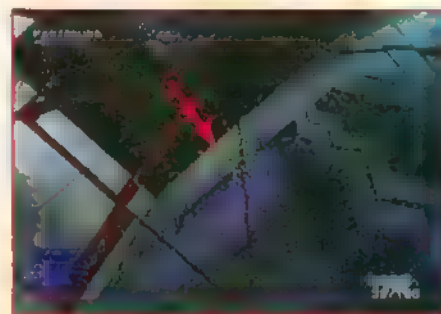
Vorsicht ist hier oberstes Gebot: Sobald Ihr auch nur einmal entdeckt werdet, ist die Mission gescheitert. Versteckt Euch beim Ausgang und wartet darauf, daß eine der Wache herunterkommt. Erledigt diese und schießt danach aus der Ferne auf den hinteren Aufpasser.

Folgt Phagans Weg durch die Ausstellung bis zum geheimen Treffpunkt (A). Bleibt dabei immer wachsam, da mehrere Wächter Euren Weg kreuzen. Habt Ihr das folgende Gespräch belauscht, müßt Ihr Euch mit Beton duellieren. Nur mit einem schnellen Kopfschuß habt Ihr eine Chance gegen diesen Profi. Nehmt ihm danach seine Keycard ab, mit der Ihr das westliche Tor öffnet und den Raum dahinter betreten könnt. Klettert



Die Geiselbefreiung im Washington Park ist die einzige Stelle, bei der Ihr das Nachtsichtgewehr unbedingt braucht.

dort hinauf und schießt das Tor vor dem Ventilator auf (B). Folgt dem Weg und öffnet eine zweite Tür. Habt Ihr danach alle Gegner auf dem Abhang erledigt, filzt Ihr sie und sackt die Keycards ein. Mit den Karten im Gepäck steigt Ihr wieder hinauf und aktiviert den Schalter. Laßt so schnell wie möglich hinunter und dann zum rechten Tor, das nur ganz kurz offensteht (C). Taucht mit einer Rolle darunter hindurch. Geht weiter bis zur Rakete: Um ganz hoch zu fahren, müßt Ihr den defekten Schalter oben anschließen (D). Dort schließt sich ein Gang an, an dessen Ende Ihr eine weitere Keycard findet. Geht nun zurück und durch die Tür am Fuß der Rakete. Durch eine Personaltür gelangt Ihr in eine Mondlandschaft, auf dem erhöhten Gang am Ende öffnet Ihr ein Tor mit der Karte (E): Ihr landet bei einer Nachstellung der Apollo-Landung. Steigt hier über die Raumkapsel nach oben auf den Steg, um zum Kontrollzentrum zu gelangen.



Den defekten Schalter für den Raketenlift in der Ausstellungshalle trefft Ihr nur aus der Ego-Perspektive

Defensive

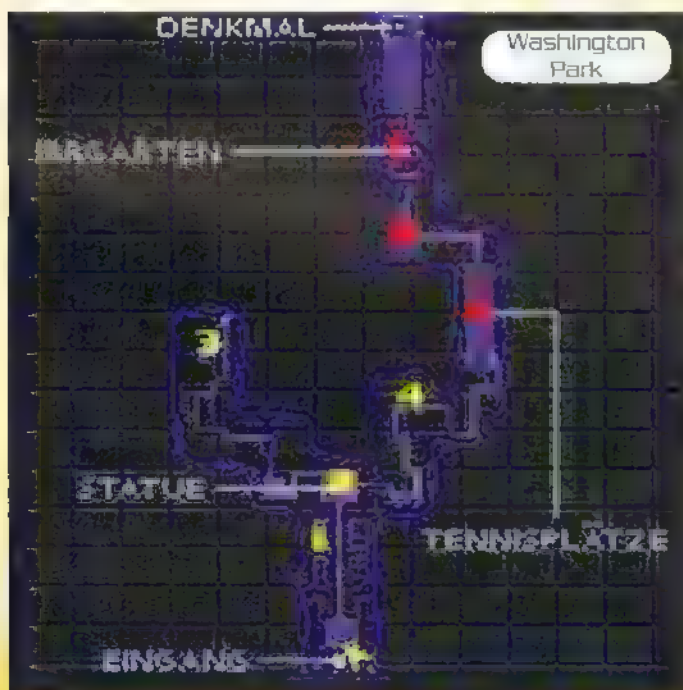
Ist Trumpf bei „Syphon Filter“. Geht Ihr zu aggressiv auf Gegnerjagd, verblüht Euer Lebenslicht früher als Euch lieb ist. Lernt möglichst schnell, jede Deckung zu nutzen und mit Hilfe der Ego-Perspektive zielgenaue Kopfschüsse zu setzen. Am Anfang sind die Feinde noch ideale Übungsobjekte, später dagegen gehören Schutzwesten zur Standardausrüstung. Ohne gutes Zielvermögen kommt Ihr nicht weit.



Hier geht's zum Tor: Nur wenn Ihr die Rampe am rechten Rand runterrutscht, kommt Ihr rechtzeitig durch.

durch ein Scharfschützengewehr befreien. Danach folgt Ihr weiter dem Weg bis zu einem Steinbauwerk (B), auf das Ihr hinaufsteigt und dort die gesuchte Funkstation findet. Hier erfährt Ihr auch von Marcos, einem weiteren Rhoemer-Schergen, den Ihr erwischen müßt. Dazu laßt Ihr zum Irrgarten (C) und sucht ihn systematisch ab. Der Schurke wird durch seinen Namen angezeigt, wenn Ihr ihn

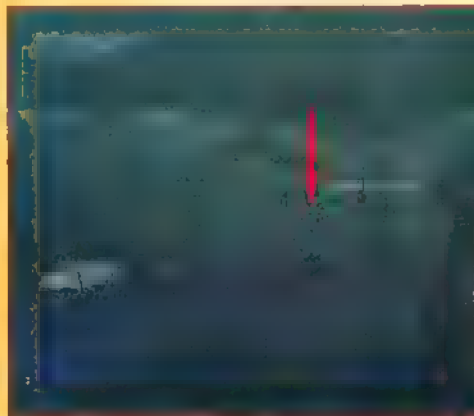
die Ausstellung bis zum geheimen Treffpunkt (A). Bleibt dabei immer wachsam, da mehrere Wächter Euren Weg kreuzen. Habt Ihr das folgende Gespräch belauscht, müßt Ihr Euch mit Beton duellieren. Nur mit einem schnellen Kopfschuß habt Ihr eine Chance gegen diesen Profi. Nehmt ihm danach seine Keycard ab, mit der Ihr das westliche Tor öffnet und den Raum dahinter betreten könnt. Klettert



Dinorama-Ausstellungsraum:

Lauft durch die Tür, aus der die Wachen stürmen und hangelt über dem Glasdach an der Strebe entlang (A). Laßt Euch fallen, um nach unten zu kommen. Erschießt die auftauchenden Wachen und sammelt die Keycard ein, bevor Ihr nach Süden weitergeht und das Tor öffnet. Weiter geht es durch die schwerbewachte Ausstellung der Urfische (B), zerschießt

mende Gegnerhorden extrem schwer. Startet in diesem Fall lieber neu am letzten Checkpoint. Einzelne Gegner erledigt Ihr am besten durch einen Kopfschuß – stehen mehrere zusammen, benutzt Ihr eine Gasgranate (eine Ladung findet Ihr gleich zu Beginn im Gebäude). Außerdem schießt Ihr auf die Überwachungsscheinwerfer, um unbemerkt vorwärts zu kommen. Setzt danach die erste C4-Ladung am



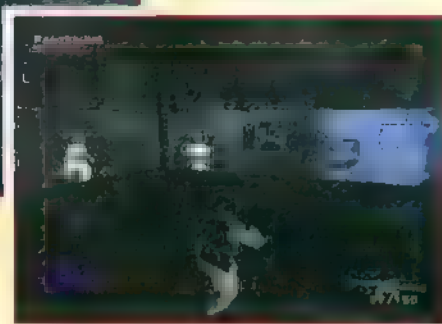
Sichtprobleme machen Euch zu schaffen: Die zweite Wache an der Trafostation von Rhoemers Basis ist gut hinter den ganzen Maschinen versteckt.

das Fenster am Ende und klettert hindurch. Danach kommt Ihr in die Dinosaurierhalle, von der aus Ihr Aramov und Phagan seht (C). Nehmt Euer Scharfschützengewehr und zielt genau auf das Handgelenk der Russin – Ihr dürft sie auf keinen Fall erschießen! Beeilt Euch dabei, sonst segnet Phagan vorher das Zeitliche. Steigt danach auf den Dinosaurier und klettert über eine Strebe zum Raum, in dem die verletzte Aramov liegt; achtet dabei auf herbeieilende Wächter.

Rozovka, Kasachstan

Rhoemers Basis: Löst Ihr hier den Alarm aus, ist die Mission zwar noch nicht verloren, wird jedoch durch anstür-

Tank ab (1). Schleicht Euch nun zum nächsten Tank (2), gleich daneben findet Ihr auch das Kraftwerk der Basis. Schießt das Tor auf und betätigt im Bauwerk den Schalter für die



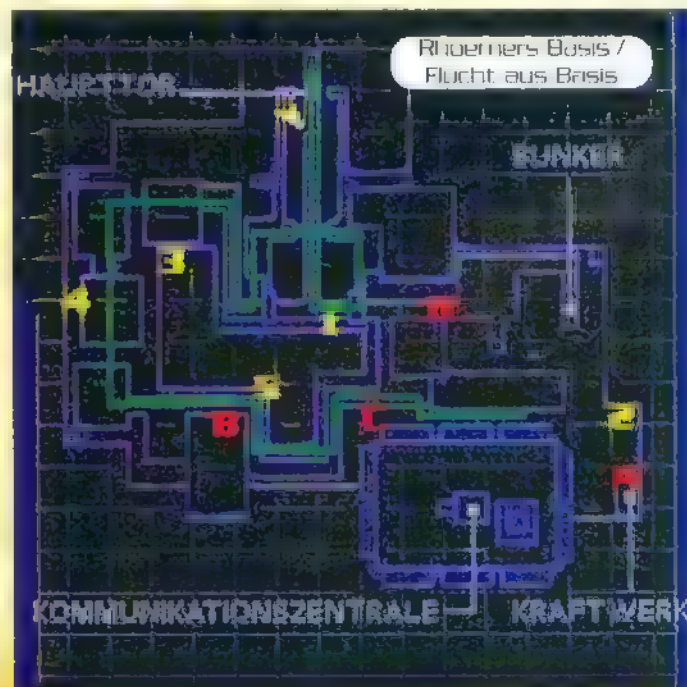
Der Raum 1-3 zum erfolgreichen Bestehen des Basisbunkers nicht nötig: Geht nur rein, wenn Ihr mehr Waffen wollt.

Bewegungssensoren am Bunker (A). Geht nun den Weg wieder zurück, bis Ihr den Aufgang zur Brücke erreicht. Überquert die Straße und folgt dem Weg durch die Unterführung. Paßt auf das Gebäude links hinten auf, dort versteckt sich ein Söldner. Erledigt ihn und legt die Bombe beim nächsten Tank ab (3). Einen weiteren findet Ihr gleich in der Nähe, wenn Ihr durch den nächsten Tunnel gegangen seid (4). Bevor Ihr Euer letztes C4 verteilen könnt, trifft Ihr hinter dem Durchgang mit der roten Warnlampe auf den Lagerkommandanten Garek mitsamt seiner Leibwache (B). Um sie zu erledigen, müßt Ihr in einer Nische warten, bis sie vorbe-

gelaufen sind. Dann werft Ihr zielgenau eine Gasgranate in ihre Richtung. Sammelt danach bei den Verblichenen eine Keycard ein. Mit der geht Ihr zum fünften Tank (5) und folgt dem Weg bis zum Tor, das Ihr mit der gefundenen Karte öffnet (C). Folgt dem Weg links und dann rechts herum, bis Ihr an ein weiteres Tor kommt, das sich nun ebenfalls öffnen läßt (D). Rennt hindurch und so schnell wie möglich zum Bunker. Dort haltet Ihr Euch einfach immer links.

Basisbunker: Im Bunker habt Ihr leider keine Karte. Schießt den Schalter für die Laserbarriere rechts kaputt und geht durch, öffnet dann die geschlossene Kammer 1-1 und schießt noch auf den Schalter im rechten Flur. Geht in den Bunker und katalogisiert die ersten beiden Raketen. Tiefer im Bunker geht Ihr nach rechts und Ihr findet hinter mehreren Barrieren den Raum mit vier weiteren Raketen. Kehrt zurück zur Kreuzung, bei der Ihr vorher abgelenkt seid und nehmt nun den anderen Pfad. Gleich dahinter liegt schon der Raum 1-2 mit dem letzten Satz Raketen. Verlaßt ihn durch die hintere Tür und schießt Euch den Weg durch die Laserbarrieren frei. Ihr kommt zu einem Gang mit Glasbüro am Ende. Flüchtet Euch dort hinein und erledigt die Wachen. Den gegenüberliegenden Raum 1-3 könnt Ihr mit dem Computer öffnen, dort findet Ihr allerdings nur granatenwerfende Bösewichte und Extrawaffen. Um den Level zu verlassen, geht Ihr zum Lift hinter dem Büro und betätigt den Schalter dort.

Basisturm: Steigt zuerst zur Satellitenanlage und deaktiviert sie. Danach taucht einer von Rhoemers Hubschraubern auf und verwickelt Euch in ein heftiges Feuerduell. Anfangs weicht Ihr seinen Schüssen am besten dadurch aus, daß Ihr

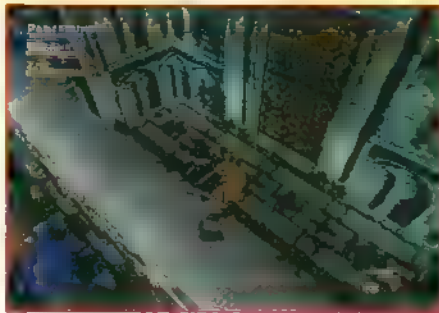


auf einer freien Fläche im Kreis läuft und mit einer Rolle aus dem Weg springt, sobald sein Suchlicht in Eurer Nähe ist. Steht dann möglichst schnell auf, schaltet Eure Zielerfassung auf den Helikopter und geht volles Rohr aus einer Schnellfeuerwaffe. Wenn es Funken sprüht, habt Ihr getroffen. Eventuelle Schäden frischt Ihr mit Flakjacks aus den Kisten auf dem Dach auf. Macht damit so lange weiter, bis Euer Gegner zu rauchen beginnt – dann ändert er seine Taktik. Schaut nun genau auf den Radar und versucht, immer im Schutz einer inneren Mauer genau auf der anderen Seite des Dachs zu stehen. So können Euch seine Schüsse nicht treffen. Wartet dann, bis der Helikopter Euch überfliegen hat und ballert wieder drauflos. Gelegentlich abgesetzte Feinde erledigt Ihr im Vorbeilaufen, wiederholt Eure Aktionen so lange, bis der Hubschrauber in die Luft geht.

Flucht aus Basis: Ihr habt nur drei Minuten Zeit, bevor die ganze Basis explodiert. Haltet Euch deshalb nicht lange mit Schußwechseln auf, sondern nehmt die Beine in die Hand und sucht den Ausgang. Nur wenn Ihr unbedingt Schutzwesten oder Munition braucht, durchsucht Ihr Kisten und erledigt Gegner. Ansonsten ballert Ihr im Laufenden. Den Ausgang findet Ihr am leichtesten, wenn Ihr dem eingezeichneten Weg auf unserer Karte folgt.

Uzhhorod, Ukraine

Rhoemers Festung: Balanciert bis zum Fenster (A), fällt dabei aber nicht hinunter. Laft danach den Weg entlang in der Kathedrale: Treft Ihr auf einen Wissenschaftler (S), erschießt Ihr ihn, findet Ihr dagegen einen grünbekittelten Kranken (V), impft Ihr ihn mit Eurem Injektionsgerät. Am Ende des Ganges



Auf der unteren Festungsebene seid Ihr ungeschützt gegen Feindesfeuer, wenn Ihr über schmale Balken schleicht.

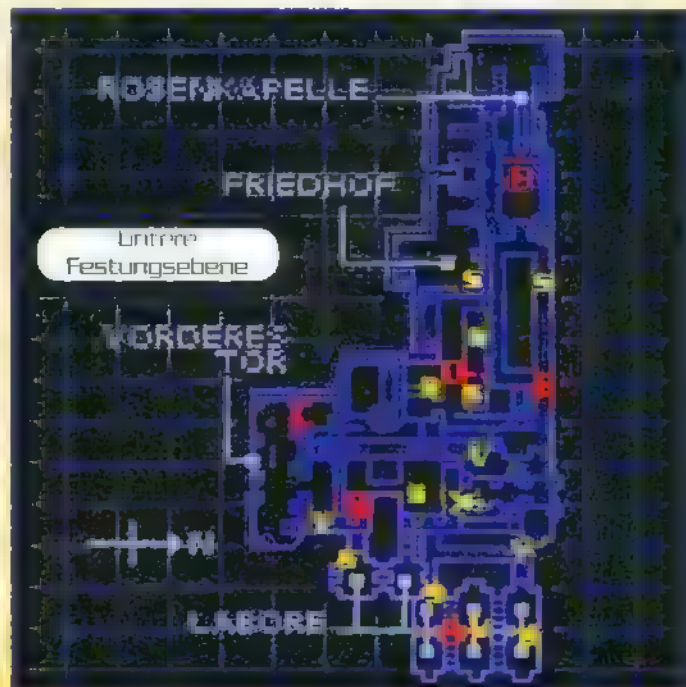
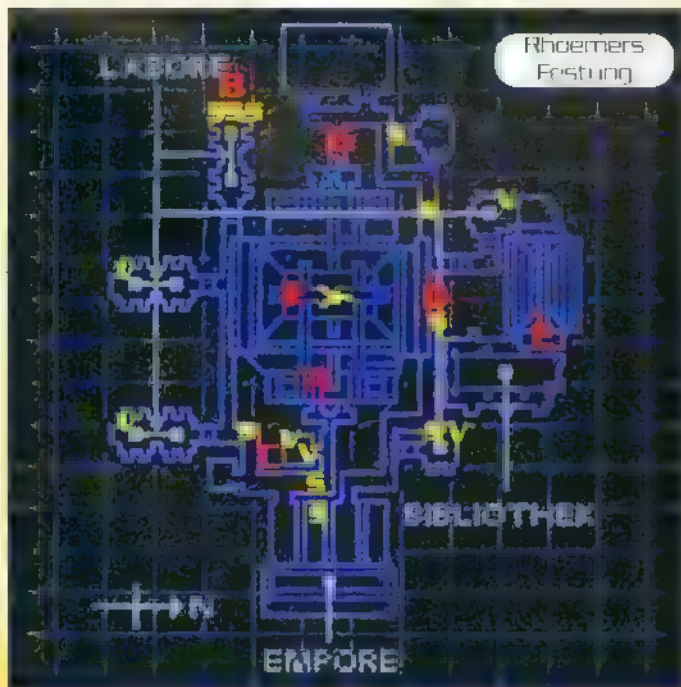
treft Ihr auf drei Forscher gleichzeitig, einer davon besitzt eine Keycard, die Ihr ihm abnehmt (B). Damit macht Ihr Euch auf den Rückweg, bis Ihr zu einem Schalter kommt (C). Aktiviert ihn und geht nun die neue Abzweigung entlang. Steigt über den Balkon zu den anderen Fenstern. Dort sucht Ihr weiter nach Kranken und Ärzten. In einer Sackgasse sammelt Ihr wieder eine Keycard ein (D). Öffnet damit die Türe gleich daneben und geht hindurch. Im folgenden Raum klettert Ihr über Kisten nach oben, bis Ihr aus einem Fenster hinausspringen könnt (E). Balanciert über den Pfad zum anderen Fenster und durchsucht dort die restlichen Labors. Ist Euch irgendwo der Weg versperrt, könnt Ihr meistens über die Kisten hochklettern. Am Ende findet Ihr erneut eine Türe, für die ein letzter Wissenschaftler seine Card geopfert hat. Steigt dort aus dem Fenster und geht über den Pfad (F) unter Euch zum gegenüberliegenden Hausdach. Hier springt Ihr durch das Fenster und betretet den Lift nach unten (G). Vergeßt dabei nicht, vorher die Gasgranaten aus der nahen Kiste zu nehmen – sonst seid Ihr einige Level später fast chancenlos!

Untere Festungsebene: Auch hier gilt das gleiche wie bei der Mission zuvor: Wissenschaftler (S) erschießt Ihr, während Kranke (V) eine Impfung bekommen. Untersucht erst das Labor rechts und laft danach die andere Abzweigung zur großen Halle. An der nahe gelegenen

Wand kommt Ihr in ein Labor, in dem Ihr über Kisten durch eine Lücke unter der Decke steigt – nur so erreicht Ihr die Kranken daneben (A). Zurück in der Halle nehmt Ihr den anderen Ausgang und klettert über einen Kistenstapel, um weiter zu kommen (B). Ihr gelangt nun ins Freie. Am Ende des Weges steigt Ihr erneut über Kisten zu einem Balkon hinauf (C). Balanciert im Inneren der Kathedrale über den schmalen Steg und durchsucht das Labor dahinter; der Forscher dort hat eine Keycard. Geht damit zurück zum Balkon und klettert auf den darüber. Zerschießt das Glas und folgt dem Weg, bis Ihr zu einer verschlossenen Türe kommt, die nun aufgeht (D). Geht links herum und sammelt die nächste Keycard ein, danach nehmt Ihr die rechte Abzweigung, bis Ihr ein weiteres Türschloß öffnet (E). Hier schlägt Ihr Euch nach Westen durch, bis Ihr die Rosenkapelle erreicht. Springt durch das Fenster und folgt dem Gang links unten. Dort ballert Ihr Euch durch Unmengen von schießwütigen Mönchen, bis Ihr wieder in der Kathedrale seid. Dort geht Ihr nach links, bis Ihr den Eingang zu den Katakomben gefunden habt (F).

Festungskatakomben: Hier steht Euch wieder keine Karte zur Verfügung. Im ersten Teil der Mission ist erneut Euer Können gefordert, nicht von Wachen entdeckt zu werden. Erledigt die Wache vor Euch und nehmt den Gang links entlang. Wenn Ihr den Wissenschaftler seht, folgt ihm mit Abstand, damit er Euch nicht bemerkt. Wenn er den Wachposten mit zwei Feinden passiert, sprengt Ihr sie am besten mit einer Gasgranate in die Luft. Habt Ihr keine, ist es fast unmöglich, unbemerkt durchzukommen. Bleibt danach knapp hinter dem Forscher, sobald er die Zellentür öffnet. So befreit Ihr Phagan. Jetzt müßt Ihr ihn vor feindlichen Angriffen schützen, während er Euch zu Lian

Granaten sind praktische Waffen in „Syphon Filter“: Mit der Standardausführung zerlegt Ihr effektiv ganze Gegnerscharen auf einen Schlag. Die Gasgranaten sind dagegen die einzige Möglichkeit, zwei oder mehr Feinde auf einmal zu besiegen, wenn Ihr wegen Entdeckungsgefahr keine anderen Waffen benutzen könnt. Vorsicht aber bei Gegnern mit Granaten: Der Wirkungskreis ist sehr groß und zieht Eure komplette Energie ab; geht also schnellstens in Deckung, sobald Ihr einen Söldner damit hantieren seht.



führt. Ist auch sie befreit, schlägt Ihr Euch gemeinsam zum Ausgang durch. Spart dabei nicht mit Munition, sondern haltet entschlossen drauf.

Almaty, Kasachstan

Pharcom-Lagerhäuser: Geht schräg nach rechts vorne, bis Ihr ein Haus mit zwei Fenstern seht. Klettert hinauf und steigt ein, um Erikson zu verhören (A). Im gleichen Raum findet Ihr den unbedingt notwendigen Virenschanner in einer Kiste. Sucht nun das Plakat nördlich von Warenhaus 13. Steigt dort in den Raum links davon ein und geht durch die Tür. Mit dem Virenschanner (ohne seht Ihr nichts) findet Ihr nun den ersten Toten (markiert mit V). Steigt durch das Fenster aus dem Raum und begeben Euch zum großen Gebäude links hinten. Verschafft Euch Zutritt und benutzt erneut Euren Scanner. Sprengt nun die Fässer vor der

Tür (Abstand halten!). Geht danach zu Punkt (B) und tretet die Tür ein. Dahinter läuft Ihr weiter zu Warenhaus 36, wo Ihr die Fässer entzwei schießt, um einen Tunnel freizulegen. An der Kreuzung entscheidet Ihr Euch für den Weg nach rechts, bis Ihr wieder an die Oberfläche kommt. Kletten auf die Kisten links und hangelt am Seil hinüber; dort betätigt Ihr den Stromschalter (C). Steigt nun vorsichtig auf der anderen Seite des Zauns hinunter und lauft zu Warenhaus 69. Dort steigt Ihr über Kisten ein und erledigt die Gegner. In einer Kiste befindet sich die letzte Leiche. Sprengt die Tür mit Hilfe der Fässer und geht nach links zum Zaun. Dieser lässt sich nun öffnen. Sprintet zum Tunnel und folgt ihm, bis Ihr ein weiteres Tor erreicht. Öffnet es und geht dann weiter nach rechts, bis Ihr wieder nach oben kommt (D). Danach sucht Ihr den Aufstieg zum Lager 76, um den Level zu vollenden.



Den Viren keine Chance: Die ver-seuchten Toten auf dem Pharcom-Gelände findet Ihr nur mit dem Virenschanner.

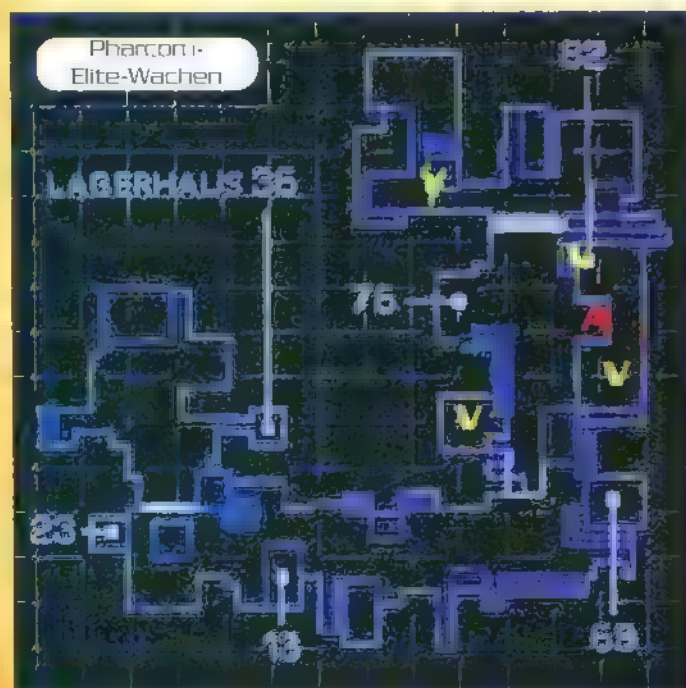
zeigt Euch dort einen weiteren Toten. Geht nun zum Haus, das vom Ausgang aus das nächste ist. Steigt durch das Fenster und klettert weiter hinauf auf das Dach. Dort hangelt Ihr an einem Balken entlang auf das nächste Haus (A). Steigt über die niedrigeren Dächer hinunter und inspiziert die Kisten neben Euch. Hier findet Ihr den letzten Körper. Danach geht es weiter in den Tunnel! Nehmt bei jeder Gelegenheit die Abzweigung links, bis Ihr einen Ausgang erreicht. Schießt dabei herumstehende Fässer aus möglichst großer Entfernung ab, bevor sie Feindesfeuer entzünden. Packelt nach dem Aufsteig nicht lange mit den Gegnern herum, rennt lieber direkt zum Lager 76.

Lager 76: Nur 15 Minuten bleiben Euch zur Flucht aus der Pharcom-Anlage, legt also keine großen Pausen ein. Betretet das brennende Lagerhaus 76 und haltet Euch dort links. Klettert danach rechts die Kisten hinauf auf den Absatz. In der Wand seht Ihr ein Loch, durch das Ihr mit einer Rolle schlüpft (A). Springt hinunter und steigt über den Containerstapel nach oben. Dort zieht Ihr Euch auf eine Gitterbrücke hinauf. Lauft sie schnell entlang, da sie unter Euch zusammenbricht! Vom verbliebenen Stück laßt Ihr Euch herab. Seid aber vorsichtig, denn für einen Sprung ist es zu hoch (B). Geht nun den Durchgang direkt neben Euch entlang und danach nach rechts zum ersten Checkpoint (C). Schlagt Euch durch die dahinterliegenden Räume und weicht



Pharcom-Elite-Wachen:

Eure Aufgaben sind die gleichen wie in der vorherigen Mission, allerdings sind nun Eure Gegner noch stärker und besser. Verlaßt das Gebäude durch die Falltür und macht Euch auf den Weg zu Lagerhaus 82. Dort scannt Ihr den Raum, um die erste Leiche zu finden (V). Verlaßt das Gebäude und haltet Euch links, bis Ihr neben einem Gitter Lagerhaus 74 erreicht, ein Scan





Vorsicht, Fallsucht: Im Lager 76 müßt Ihr Euch oft vorsichtig herablassen, weil ein Sprung noch zu gefährlich ist.

den Flammen mit Kletterpartien über Kisten aus. An der Kreuzung entscheidet Ihr Euch für den Weg nach links. Schleicht an den großen Kisten vorbei und Ihr entdeckt einen kleinen Stapel. Steigt hinauf und sucht nach dem Loch in der Wand (D). Rollt dort hindurch und geht zum Ende des Raumes. Klettert schnell auf die Stahlgitter und rennt sie entlang, bevor sie einstürzen. Am Ende steigt Ihr wieder vorsichtig hinunter (E). Nehmt nun Euren Virenschanner und sucht damit an der Wand vor Euch ein kleines Kästchen. Schießt drauf, um den Lift zu rufen. Betretet diesen schnell, bevor er wieder nach unten fährt.

Siloeingangstunnel: Ein weiterer Level ohne Karte. Geht vorwärts über die Brücke, klettert danach rechts die Kante hinauf. Weiter geht es geradeaus, bis Ihr eine weitere Brücke erreicht. Klettert an der Seite hinunter und danach bei der Gitterplattform noch eine Etage tiefer. Ihr erreicht den darunterliegenden Tunnel. Macht Euch auf die Suche nach einem Kistenstapel und klettert über ihn zur Seite der Brücke. Ein Stück weiter vorn entdeckt Ihr den Liftschalter. Gleich in der Nähe lagert ein Kistenstapel, der Euch zu einem rot beleuchteten Tunnel bringt. Folgt diesem und schaltet den Strom ein. Kehrt zum Liftknopf zurück und fahrt mit dem Aufzug hinunter. Ihr müßt dem folgenden Pfad nachgehen und am Ende nach rechts laufen. Steigt wieder hinauf und ruft den Lift erneut, fahrt allerdings

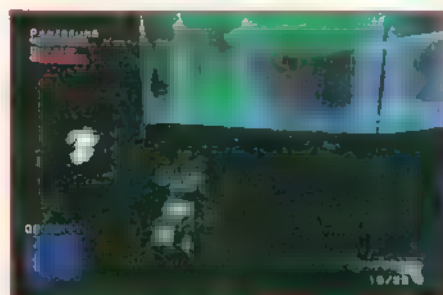
nach oben. Nehmt nun den Pfad, der zu einer Brücke rechts führt und überquert sie. Nach einiger Zeit erreicht Ihr einen Raum mit drei Schaltern. Diese aktiviert Ihr, um den Level abzuschließen.

Stromausfall im Tunnel: Auch hier müßt Ihr ohne eine Karte auskommen, zusätzlich wird Euch die Orientierung entweder durch ein Flammenmeer oder Finsternis um Euch herum erschwert. Zu Beginn steckt Ihr in einem engen Tunnel und müßt Euch nach unten durchkämpfen. Auf dem Weg hinunter müßt Ihr sehr vorsichtig sein und Euch genau umschauen – sonst verfehlt Ihr die Stahlbalken unter Euch und stürzt ab. Unten angekommen geht es ziemlich geradlinig weiter, dafür stehen Euch viele schwerbewaffnete Gegner im Weg. Habt Ihr einen Abschnitt gesäubert, schaut Ihr Euch zur Orientierung mit der Taschenlampe um. Nur so erkennt Ihr rechtzeitig, wann Ihr eine Felskante hinaufsteigen müßt. Nach einiger Zeit erreicht Ihr den außer Betrieb gesetzten Lift, diesen steigt Ihr nun hinauf. Folgt dem Weg über mehrere Brücken hinweg, die Gegnerscharen erledigt Ihr am besten mit großen Kalibern wie einem Granatwerfer. Am Ende des Weges findet Ihr eine weiße Tür, die den Weg zum Raketensilo freigibt.

Raketensilo: Auch wenn es auf den ersten Blick nicht so aussieht, sitzt Euch hier ein knackiges Zeitlimit im Nacken: Rennt sofort zur anderen Seite der Rakete und ruft mit dem Schalter den Lift (A). Unten angekommen klettert Ihr auf die obere Zubringerrampe zur Rakete und betätigt dort das Kontrollfeld. Der Countdown stoppt (B). Danach sprintet Ihr sofort zurück zum Lift, aus dem Ihr gekom-

men seid und hechtet mit einer Rolle unter dem sich schließenden Tor hindurch. Sobald es wieder aufgeht, benutzt Ihr den Fahrstuhl auf der gegenüberliegenden Seite. Jetzt dürft Ihr nirgendwo mehr Zeit vertrödeln, da Euch nur noch drei knappe Minuten übrig bleiben. Lauft den langen Gang im Raketensilo entlang, bis Ihr die Missionszentrale erreicht.

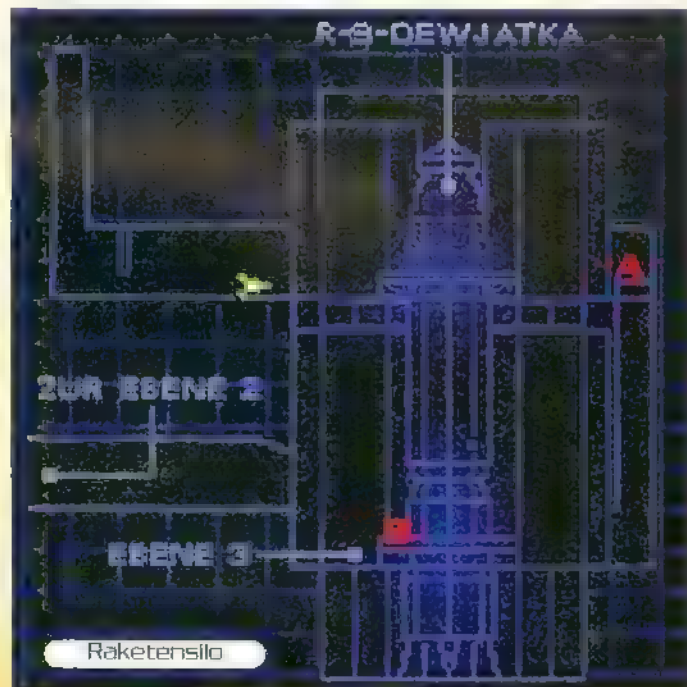
Schnappt Euch dort die beiden herumlaufenden Wissenschaftler, einer von ihnen ist im Besitz einer wichtigen Keycard (C). Geht damit zum hinteren Ende des Raums und öffnet das Tor. Spurtet nun zum Rechneraum und sucht Euch mit Hilfe der Karte unter den vielen Computern den richtigen heraus (D). Erst wenn Ihr den Countdown gestoppt habt, wartet das entscheidende Duell mit Obermoltz Rhoemer auf Euch: Der Terrorist ist gegen sämtliche normalen Waffen gewappnet, alleine mit Gasgranaten könnt Ihr etwas ausrichten – diese findet Ihr auf einem Absatz (E).



Im Raketensilo Geschicklichkeit auf der Jagd nach den Forschern und genaues Suchen nach dem Computer gefragt



Ist Rhoemer beslegt, könnt Ihr Euch gemütlich zurücklehnen und den Abspann genießen. Nach der Liste der Mitwirkenden überrascht Euch ein kleiner Filmschnipsel, der erahnen läßt, daß die Mission von Gabe und Lian noch nicht zu Ende ist...



APE ESCAPE

TEIL 1: DIE ERSTEN 40 SPECTER-MÜNZEN

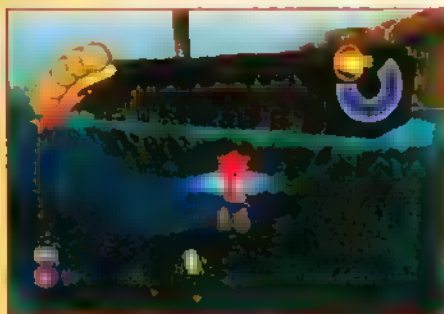


Um "Ape Escape" mit der Höchstwertung abzuschließen, müßt Ihr nicht nur alle 204 Affen von Specters Primatenarmee einfangen, sondern auch jede der 60 über die Level verstreuten Goldmünzen sammeln. MAN!AC führt Euch durch die ersten fünf Welten mit insgesamt 43 Münzen, der Rest folgt in der nächsten Ausgabe. *us*

Die Urzeit

Feld der Urahen: Die erste Münze ist problemlos zu erreichen: Klettert einfach die Palmen hinauf – auf einer von ihnen ist sie verborgen.

See des Regens: Auch hier könnt Ihr das goldene Specter-Symbol ohne Schwierigkeiten einsammeln – überseht es nur nicht! Laßt Euch von der Startplattform ins Wasser fallen und taucht unter sie hinab, dort schwebt die Münze im Wasser.



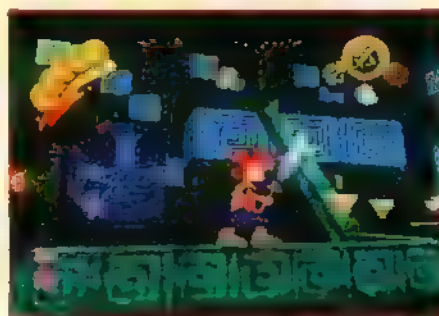
Zum Glück ist Spike nicht wasserscheu: Die Münze im "See des Regens" ruht tief am Grunde des Gewässers.

Dinosauriertal: Lauft die Rampe rechts vor Euch hinauf und springt hinüber auf die andere Seite des Wasserfalls. Dort geht Ihr zur beweglichen Plattform und fahrt mit Ihr nach oben. Dort angekommen, seht Ihr die Münze über einer schrägen Fläche schweben, die Ihr nicht besteigen könnt. Klettert deshalb rechts daneben die Stufen hinauf und rutscht hinunter, um mit einem gezielten Sprung den Goldteller einzusacken.

Zenozoische Zeit

Dschungelfluß: Lauft links, bis Ihr auf der anderen Flußseite ein Tor seht. Die Münze darauf erreicht Ihr nur mit dem Propeller und einem Doppelsprung von der gegenüberliegenden Wiese aus. Kehrt nun auf die Insel zurück und folgt dem Weg durch ein Tor. Dreht danach hinter der Grube mit dem Laserschwert das Holzgitter hoch. Im Raum dahinter geht Ihr durch das Gebüsch: In der Nähe des Baumriesen laßt Ihr Euch von der Felskante auf einen Vorsprung hinab, ohne abzustürzen. Folgt ihm in eine

Höhle zur zweiten Münze. Kehrt dann zum Anfang zurück und folgt dem Flußverlauf in den nächsten Abschnitt. Dort findet Ihr gleich rechts das dritte Symbol. Schnappt Euch nun das Gummiboot und rudert den Fluß entlang, bis Ihr zu einem Zahnrad kommt. Dreht damit die Schleuse auf und schlüpf schnell hindurch. Rudert hier um die Erhebung in der Mitte herum und Ihr seht bereits die letzte Münze vor Euch glitzern.



Die "Warum hier Ruinen" verlangen gute Dualshock-Beherrschung: Ein Wackler, und Spike stürzt ab.

Warum hier Ruinen: Folgt dem Pfad und betretet das Steingebäude am Ende. An der Abzweigung rechts überwindet Ihr die Fallgruben, danach kommt Ihr nach draußen. Werft den markierten Steinblock hinunter und geht zurück, laßt Euch in die erste Grube fallen und rutscht nach unten. Von hier aus fahrt Ihr mit zwei Plattformen nach oben, bis Ihr an eine weitere Schräge mit der ersten Münze kommt. Steigt in die Grube, die der Block von vorn freigelegt hat. Die hier versteckte Münze erreicht Ihr, indem Ihr den kleinen Steg neben dem Hauptweg entlang balanciert. Nehmt danach den hinteren Ausgang, dort steigt Ihr die Säulen hinauf und schnappt Euch das dritte Symbol. Zurück durch den Tempel haltet Ihr Euch links und springt über mehrere kleine Plattformen zu einem weiteren Tor. Dahinter fahrt Ihr mit einem Lift nach unten und betretet die Brücke. Laßt Euch von dieser ins Wasser fallen und taucht unter Ihr nach der letzten Münze.

Wer baute Ruine:

Nehmt zu Beginn die Abzweigung über die Hängebrücke und folgt weiter dem Weg, bis Ihr einen Schalter erreicht. Aktiviert diesen, um eine neue Brücke aufzubauen. Über diese geht es zu einem Absatz mit zwei verschlossenen Toren. Wählt das hintere und aktiviert es mit dem Schalter daneben. Im Inneren steigt Ihr links die Rampe hoch und öffnet das

verschlossene Tor rechts mit einem gezielten Schuß durch die Gitter auf den Knopf dahinter. Greift Euch etwas weiter vorn das Zahnrad und betätigt es, um das nächste Tor zu durchschreiten. Springt in den Fluß und schwimmt dem Verlauf nach, bis Ihr zu einer Abzweigung kommt. Folgt Ihr nach links und klettert den Pfahl am nächsten Absatz nach oben. Hier findet Ihr die Specter-Münze dieses Levels.

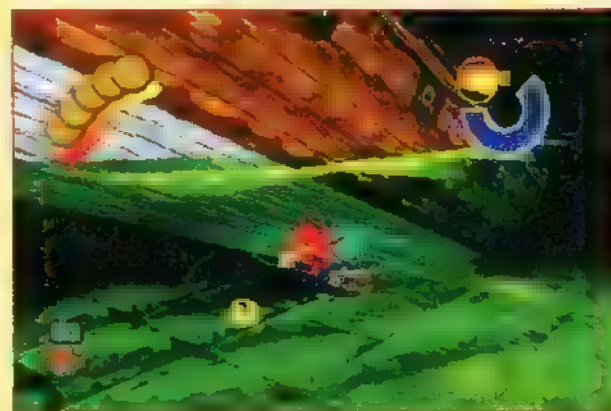
Dimension - Buzz-Angriff 1:

Hier fordert Euch das erste Mal Euer von Specter kontrollierter Freund Buzz heraus. Besiegt Ihr ihn, wird dieser Erfolg mit saten fünf Münzen belohnt! Bei einer Niederlage verliert Ihr kein Leben, nutzt darum die Gelegenheit, Euch den Kursverlauf einzuprägen. Um Zeit zu sparen, solltet Ihr bei den Schwimmabschnitten frühzeitig mit einem Sprung wieder aus dem Wasser kommen sowie am Ende der Rutschpartie ebenfalls durch einen Hüpf die „Ausrodelphase“ verkürzen.

Primitive Zeit

Primitiver Strand: Laft den Strand links entlang und fangt drei Affen ein, um das Türschloß zu aktivieren. Geht danach durch das Tor und folgt dem Weg bis zu den herunterklappenden Stahlplattformen. Überwindet sie und laßt Euch danach in die nächste Grube fallen. Dort findet Ihr einen Tunnelleingang, hinter dem sich links ein Aufzug verbirgt. Fahrt nach oben und dreht Euch um, statt in den Gang zu gehen: Unter dem Dach der Höhle seht Ihr schon die nächste Specter-Münze schimmern.

Primitiver Ozean: Hechtet ins Wasser und schwimmt geradeaus auf den Höhleneingang zu – paßt dabei auf die Haie auf. Im nächsten Abschnitt haltet Ihr Euch links und watet durch den Wasserfall. Auf der anderen Seite laßt Ihr Euch in den See darunter fallen und seht Euch genau um. Die Münze ist unmittelbar vor dem U-Boot versteckt.



Bon Appetit: Der Dino "Dexter" sieht von außen harmlos aus, hat aber ganze Schiffe verschluckt.

LAST RESORT

Dexters Insel: Lauft am Dinosaurier vorbei und haut das Tor vor Euch mit ein paar Schlägen entzwei. Dahinter aktiviert Ihr den Schalter, der eine Wasserschildkröte freilässt. Diese besteigt Ihr am Meeresrand über ein Pier und fährt danach mit ihr zum nahe gelegenen Schiff. Dort findet Ihr die erste Münze. Kehrt zurück an Land und bratet dem Dino eins über, ehe Ihr in seinen Rachen steigt. Von hier aus springt Ihr in seinen Magen und taucht unter das verschluckte Schiffswrack hinunter. Das zweite Specter-Symbol wartet auf Euch. Am Ende des Bootes geht es in ein lilafarbenes Organ. Dort seht Ihr gleich zu Beginn eine Grube mit einer Rutschbahn, die Ihr benutzt. Ihr landet in einem kleinen Gewässer, an dessen Rand einige Stufen hinaufführen. Nehmt diesen Weg und Ihr landet beim dritten goldenen Taler. Diesen bekommt Ihr aber nur, wenn Ihr bereits den Zauberball besitzt, um das Spinnennetz zu durchdringen.

Die Eiszeit

Gefrorener Ozean: Die erste Specter-Münze in der Eiszeit ist ein Kinderspiel. Lauft einfach die Bergpfade entlang, bis Ihr sie rechts funkeln seht. Um sie zu erreichen, klettert Ihr den Pfahl unter ihr hinauf.

Eiszapfenhöhle: Hüpf über die erste Grube und Ihr seht einen Raum hinter Eis. Diesen erreicht Ihr, indem Ihr dem schmalen Pfad etwas weiter links folgt. Von dem Tisch aus erreicht Ihr die erste Münze. Geht wieder hinaus und fliegt mit dem Propeller die Absätze nach oben zum Höhleneingang. Im nächsten Abschnitt hüpf Ihr die Stufen nach oben und folgt dem Weg. An der unscheinbaren Kreuzung nehmt Ihr erst den Pfad nach rechts in ein Wasserbecken hinein. In einer Nische findet Ihr das zweite Specter-



Die Münze lockt im "Eiszapfenhöhlen"-See, doch giftige Krallen wollen Spike hier an's Leder.

Symbol. Geht zurück und nun die andere Route entlang. Weicht den Stahlspitzen und Schneebällen aus, bis Ihr einige Stufen erreicht, die im Boden versinken. Springt sie im richtigen Moment hinauf und geht über die kleine Brücke rechts zum nächsten Abschnitt. Mit dem Paddelboot rudert Ihr zur kleinen Insel in der

Mitte des Sees, direkt darunter befindet sich ganz am Boden die letzte Münze.

Thermalquellen: Hüpf vom Podest herunter und lauft geradeaus durch den Höhleneingang. Haltet Euch rechts und rennt zur Halle mit dem ersten Eishären. Schubst ihn zweimal in die Eisbarriere direkt vor Euch. Das gleiche wiederholt Ihr in der nächsten Kammer, während Ihr in der dritten das Eis links zerbröselt. Geht durch den freien Eingang und schnappt Euch die erste Münze. Öffnet danach die Tore mit den Schaltern und verläßt die Höhle wieder. Springt über die Felsplattformen mit Hilfe des Propellers immer höher, bis Ihr eine Eisbrücke erreicht. Überquert diese schnell, bevor sie einstürzt und folgt dem Tunnel danach. Am Ende geht es wieder ein Stück nach oben und über eine zweite Brücke und durch ein Tor. Dahinter haltet Ihr Euch einfach rechts, bis Ihr die zweite Münze erreicht.

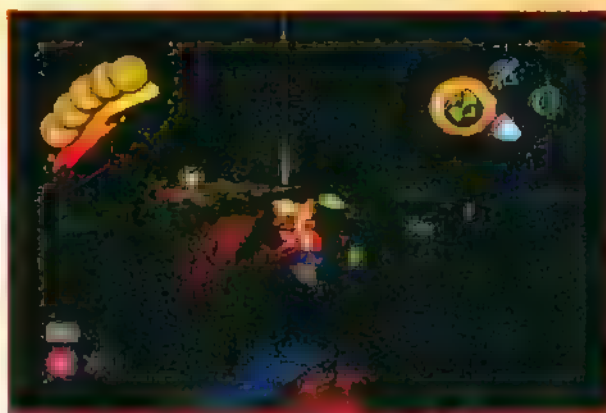
Dimension - Buzz-Angriff 2:

Hier gilt das gleiche wie beim ersten Duell: Fünf Münzen gibt es für einen Sieg im Wettrennen. Seid dabei vorsichtig, da Ihr an einigen Stellen ins Nichts abstürzen könnt und dabei ein Leben verliert!

Neuere Geschichte

Tempel der Stille: Steigt die Stufen zum Tempel hinauf und schaut auf dem Vorplatz links hinter das Steingebäude. Dort versteckt sich das erste Specter-Symbol. Betretet nun den Schrein und lauft zur Buddha-Statue am Ende des Gebetsraumes. Springt über die rechte Hand und Schulter nach oben auf den Kopf und sammelt die zweite Münze ein. Macht Euch wieder auf den Weg nach draußen und geht links herum am Gebäude vorbei zum Brunnen. Springt hinein. In der Lavahalle hüpf Ihr über die Bodenstücke nach hinten zu der Statue. Dort propellert Ihr Euch auf die Säule links hinauf und macht Euch oben auf den Weg zurück zum vorderen Teil der Halle, wo sich in einer Nische die dritte Münze befindet.

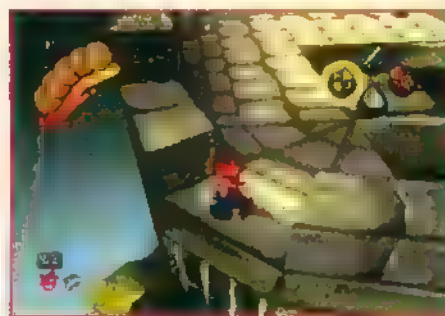
Chinesische Mauer: Zu Beginn seht Ihr links eine kleine Insel, auf der sich die erste Münze befindet. Bleibt danach auf dem Pfad, bis Ihr den nächsten Abschnitt erreicht. Im Raum dahinter weicht Ihr den Gewichten aus und fangt die drei Affen. Daraufhin erscheint eine Treppe und zugleich geht das Tor auf, das Euch vorher den Weg zum zweiten Specter-Symbol verschlossen hatte. Schlagt Euch nun an den zahlreichen fiesen Fallen vorbei durch die chinesischen Hallen, bis Ihr in einen Abschnitt mit einem Hängebügel kommt. Fahrt mit



Im "Tempel der Stille" geht's feurig zu: Unter Euch brodeln Lava, während Ihr an einer Liane entlanghangelt.

diesem nach oben und stellt Euch ganz rechts an die Kante. Nun seht Ihr vor Euch eine Grasplattform, zu der Ihr mit dem Propeller fliegt. Von hier aus geht es noch zwei Stationen mit dem Propeller weiter, bis Ihr die letzte und gut versteckte dritte Münze findet.

Zauberschloß: Fangt rund um das Schloß und in den Eingangshallen fünf Affen ein, um das verschlossene Tor zu öffnen. Dazu nehmt Ihr im Schloß die Tür links und dreht an der linken Wand mit dem Zahnrad die Säule hoch. So gelangt Ihr nach oben. Geht jetzt durch die Tür zum Dach des Schlosses. Durch eine Lücke zwischen den Zinnen kommt Ihr an die erste Münze auf einer darunterliegenden Plattform. Außen herum kehrt Ihr zum Schloß zurück und geht durch die nun offene Tür. Steigt rechts die Treppe



Unscheinbar und gut versteckt: Diese Münze im "Zauberschloß" entgeht schnell Eurer Aufmerksamkeit.

hinauf und begeben Euch über die Kronleuchter zur anderen Seite, dort kommt Ihr in eine Kammer mit dem zweiten Specter-Symbol. Geht nun durch den Durchgang auf der gegenüberliegenden Seite und fahrt mit der Plattform nach unten. Springt zum Tor direkt unter Euch, wo Ihr zwei rutschige Ebenen vorfindet. Von der zweiten aus springt Ihr auf ein Trampolin mit der dritten Münze. Danach wandert Ihr zurück zum Boden und geht durch das Tor dort. Laft hier geradeaus und schwimmt durch die Krümmung des unterirdischen Gewässers. Unter den Stachelgittern hüpf Ihr hindurch zu einem kleinen Durchgang in der Wand. Im folgenden Raum schließlich erklimmt Ihr die Zahnräder, in deren Mitte das vierte Symbol ruht. Hier wartet Ihr auf die nächste MANIAC.

Alle 60 Münzen

brauchen nur Perfektionisten, die den zweiten Abspann sehen wollen: Möchtet Ihr dagegen nur alle Bonusspiele herausspielen, reichen Euch schon die Anweisungen aus dem ersten Teil des Player's Guide. Sammelt Ihr jedes Specter-Symbol aus den ersten fünf Welten auf, habt Ihr schon 43; also mehr als die nötigen 40, um das dritte und letzte Bonusspiel freizuschalten.

SILENT HILL

PLAYERS GUIDE, TEIL 1

PS Konamis Grusel-Adventure lebt von Spannung und Dramatik – Orientierungs- und Munitionsprobleme sind der Gänsehaut-Atmosphäre hinderlich. Damit Ihr Euch den Horror ungetrübt gehen könnt, haben wir uns mit Papier und Bleistift bewaffnet und sind nach Silent Hill gepilgert. Den zweiten und letzten Teil dieses Players Guides findet Ihr in der nächsten MAN!AC. IS

Zu diesem Players Guide: Um die Spannung nicht zu schmälern, konzentrieren wir uns auf lösungsrelevante Aktionen – wo Gegner oder andere Schockmomente auftauchen, behalten wir, mit Ausnahme der Zwischengegner, für uns. Damit Ihr heil durch Euer Abenteuer kommt, führen wir Euch zu den meisten Extras. Zu Wort- oder Zahlenrätseln gehen wir keine Tips, sondern nennen gleich die Lösung. Viel Spaß!

Nach dem Intro werdet Ihr automatisch in eine Seitenstraße geführt, an deren Ende Ihr links durch's Tor geht. Lauft die Gasse entlang bis zum "toten Ende", an dem Ihr angegriffen werdet. Nun folgt eine FMV-Sequenz, danach nehmt Ihr alle Gegenstände mit, bewaffnet Euch mit der Pistole und schreitet zur Tür. Ihr werdet erneut attackiert. Habt Ihr die Kreatur besiegt, schnappt Ihr Euch das Radio und verläßt das Café. Schaut auf die Karte: Lauft die Bachman St. hoch in Richtung Convenience Store. Auf einer Bank rechts in der Nähe des Cafés liegt Munition. Geht nun weiter in Richtung Convenience Store. An der Seite des Gebäudes steht eine Tür offen. Dahinter findet Ihr drei Energiedrinks und einen Erste-Hilfe-Kasten (EHK). Laft nun weiter nach Norden (auf der linken Seite der Bachman St.) und Ihr erreicht einen Wagen. Hier gibt's einen Energiedrink. Nun rennt Ihr zur **in der Karte markierten Seitenstraße**. Ihr geht wieder durch das bekannte Tor und findet nach einigen Metern etwas



Seid sparsam: Für das Jagdgewehr findet Ihr während des gesamten Spiels nur wenig Munition.

auf dem Boden. Laft zurück auf die Hauptstraße und dann nach Westen. Rennt die Finney St. entlang bis zur Abzweigung Levin St. Geht auf dieser Straße nach Süden und biegt westlich in die Matheson ab. Ihr erreicht einen Abgrund, an dem einige Blätter verstreut liegen. Schaut sie Euch an und geht dann auf der linken Seite die Levin St. entlang. Durchsucht die Hundehütte im fünften Haus und nehmt den Schlüssel mit. Betretet nun das Haus. Nahe der Eingangstür liegt ein EHK, ein paar Schritte weiter speichert Ihr den Spielstand. Hier und auf dem Esstisch findet Ihr Munition. In der Küche einen Energiedrink. Überprüft nun die Hintertür und schaut Euch die Wandkarte an. Verläßt das Haus wieder. Rennt die Levin St. entlang nach Norden, dann östlich in die Finney, bis Ihr den roten Streifen auf der Karte erreicht. Geht diesen entlang, nach kurzer Zeit seht Ihr auf der rechten Seite einen Gartenzaun mit einer Tür. Dahinter liegt auf einem Eimer ein Energiedrink und in der Nähe des Basketballkorbs ein Schlüssel. Nehmt die Gegenstände mit und geht dann zurück zur Finney St. Hier laft Ihr nach Osten und **überquert die**

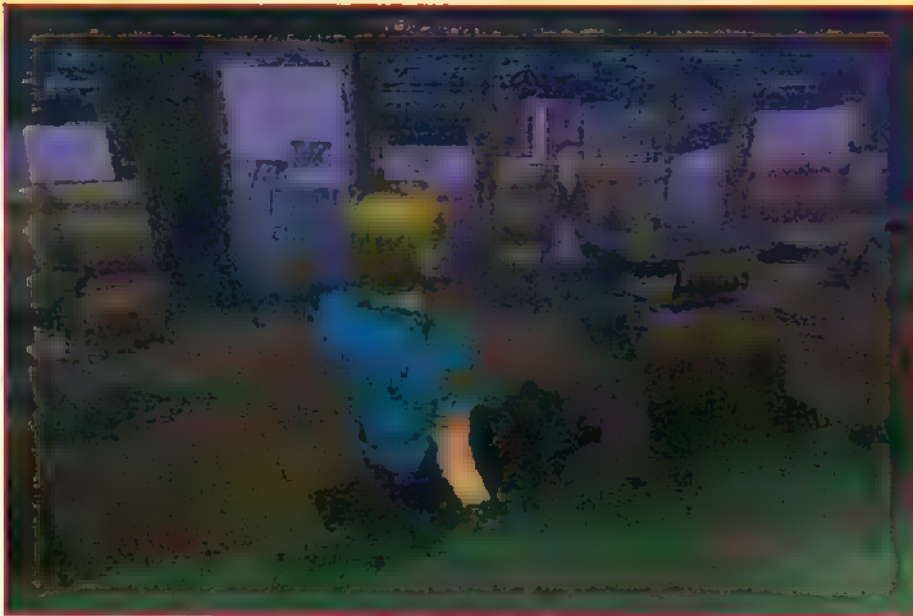
Brücke – Ihr erreicht ein demoliertes Polizeifahrzeug, daneben liegt Munition. Im Kofferraum des Wagens befindet sich der "Löwenschlüssel". Geht jetzt in der Elroy St. nach Süden, bis Ihr ein Loch im Boden entdeckt. Laft nach rechts zum nächsten Gebäude. Hier wartet ein blutverschmierter Postkasten mit dem "Vogelscheuchenschlüssel". Steigt die Stufen nach oben und Ihr erhaltet einen Energiedrink. Rennt nun in Richtung Levin St. und hier nach Süden. In der Nähe des letzten Hauses liegt auf der linken Seite ein weiterer Energiedrink. Geht nun auf der Matheson St. nach Westen, bis Ihr eine Seitenstraße erreicht (zwischen Levin und Bachman). Am Ende dieser Allee findet Ihr



Ruhestörung: Nur wenn der Feind "richtig" tot ist, verstummt das Radiogeräusch.

ALLE WAFFEN IM ÜBERBLICK

Küchenmesser	Kurze Hiebe mit geringer Schädenskraft. Wurde nicht zum Töten konstruiert – aber besser als nichts.
Stahlrohr	Hohe Reichweite fügt dem Gegner aber nur leichten Schaden zu
Hammer	Der Vorschlaghammer fügt dem Gegner großen Schaden zu, die Ausholzeit ist jedoch beträchtlich.
Axt	Eine leichte Axt mit durchschnittlicher Zerstörungskraft. Beste Nahkampf-Alternative zu Handfeuerwaffen (im Normal-Modus).
Pistole	Habt Ihr von Beginn an, bietet Platz für 15 Kugeln. Wenig Durchschlagskraft – die Mosse macht's!
Shotgun	Faßt sechs Patronen. Hohe Durchschlagskraft und weite Streuung – zwei auf einen Streich sind kein Problem!
Jagdgewehr	Sechs Kugeln passen in den Lauf. Trifft auf weite Entfernungen, Munition findet Ihr nur selten.
Kettensäge (Next Fear)	Benötigt Benzin. Sehr wirkungsvoll im Nahkampf.
Schlagbohrer (Next Fear)	Läuft nur mit Benzin. Besser zu handeln, aber weniger wirkungsvoll als die Kettensäge.
Katana (Next Fear)	Optimal für Ballerrambos mit Munitionsproblemen.
Laserkannone	Die beste Waffe in ganz Silent Hill: Unbegrenzte Munition, laser-gesteuerte Zielpfeilung und äußerst verheerende Schädenskraft.



Nächstenlebe: Damit ihr der Kreaturenchar nicht wehrlos gegenübersteht, überreicht Euch Cybil zu Beginn ihre Polizeipistole.

einen EHK. Laßt nun die Levin St. nach Süden. Vor dem letzten Haus macht ihr Halt – dort liegt ein Energiedrink. Geht nun zurück zu dem Haus mit der verschlossenen Hintertür. Setzt hier eure drei gefundenen Schlüssel ein und nehmt nach der kurzen Zwischensequenz zwei wohlschmeckende Energiedrinks vom Tisch. Jetzt schreitet ihr durch die Gartentür.

Rennt die Seitenstraße hoch und biegt nach links ab in die Finney St., dann nach Norden in die Midwich bis ihr einen Abgrund erreicht. Hier findet ihr Extras. Ab in die Matheson St. und dann in die Seitenstraße zwischen Midwich und Levin! Auf Hälfte der Allee findet ihr auf der rechten Seite Munition und einen Energiedrink. Geht nun nach Süden und dann auf der Bloch St. nach Westen. Biegt nach Süden in die Midwich ab, rennt an der Schule vorbei und holt euch im Schulbus zwei Energiedrinks, außerdem speichert ihr. Laßt zurück zur **Schule** und öffnet die Tür.

Auf der rechten Seite liegt die Karte. Betretet den Haupteil der Schule, geht hier nach Westen zur Rezeption. Auf der Theke entdeckt ihr eine Nachricht. Wandert nun durch die Tür innerhalb der Rezeption und nehmt die Munition. Laßt zurück auf den Flur und dann nach Osten in das Krankenzimmer. Dort findet ihr EHK, Energiedrink und Speicherpunkt. Verlaßt den Raum und betretet den Pausenhof. Laßt geradeaus zur gegenüberliegenden Tür. Betretet das Gebäude wieder und geht dann durch die Tür vor euch – und nochmal das Ganze. Ihr findet Munition. Verlaßt das Zimmer und laßt westlich bis zur Tür am Ende des Flurs. Ihr betretet einen weiteren Gang, in dem alle Räume verschlossen sind. Am Gangende steigt ihr die Treppe nach oben. Im 2. Stock betretet ihr das Zimmer rechts neben der Treppe und holt euch den Energiedrink. Verlaßt den Raum wieder und geht auf die Mädchen-Toilette. Hier findet ihr weitere Munition. Geht nun zurück zur

Treppe und betretet durch die östliche Tür einen Flur. Öffnet das Tor zum "Labor-Stauraum" und nehmt eine Flasche mit. Laßt durch die Halle in das "Chemische Labor". Hier entdeckt ihr eine abgehackte Hand. Benutzt die Chemikalienflasche, um die goldene Medaille freizulegen. Geht nun in die "Bibliothek". Nehmt den EHK mit und ergattert im südlichsten Klassenzimmer Munition. Im Umkleideraum gibt's nichts zu holen, dafür erlebt ihr dort eine spannende Szene. Betretet nun über die Treppe wieder den ersten Stock und geht in den Pausenhof. Plaziert das gefundene Medaillon an der Turmtür (links) und schreitet erneut in den zweiten Stock. Hier schaut ihr euch im Musikzimmer um und löst das Piano-Rätsel. Drückt in dieser Reihenfolge folgende Tasten (von links): Zweite weiße Taste, sechste weiße Taste, fünfte schwarze Taste, fünfte weiße Taste, erste schwarze Taste. Nun bekommt ihr die zweite Medaille. Plaziert diese ebenfalls am Pausenhof-Turm. Betretet nun das Schulgebäude durch die Tür gegenüber des Turms und geht in den zweiten Stock. Rennt zur Treppe am rechten unteren Eck der Karte und runter bis zum Boilerraum. Geht hinein und drückt den roten Knopf. **Nun ist die Tür des Pausenhof-Turms geöffnet** und ihr könnt eintreten.

Klettert die Leiter innerhalb des Turms herab und die nächste Leiter wieder hinauf. Ihr seid erneut im Pausenhof. Betretet das Gebäude durch die Tür gegenüber des Turms. Nehmt die Tür direkt vor euch und ergattert EHK sowie Energiedrink. Öffnet die Vorratskammer und nehmt den Ball mit, den ihr hier findet. Geht durch den Flur in das erste Klassenzimmer (westliche Richtung) und holt euch die Bildkarte. Laßt nun in die Bücherei, sammelt einige Extras und speichert. Hinter der Tür in der Rezeption findet ihr Munition und einen weiteren Durchgang. Benutzt hier die Bildkarte und ihr erreicht einen weiteren



Nutzt die Wand als Deckung – in der Dunkelheit seht ihr das Flugmonster erst spät.

Flur. Geht auf die Knaben-Toilette und öffnet die Tür im Hintergrund. Ihr erhaltet die Schrotflinte. Betretet nun das Lehrerzimmer, welches der Treppe am nächsten ist. Hier findet ihr Munition. Verlaßt den Raum und geht die Treppe hoch in den zweiten Stock. Geht in das Klassenzimmer direkt unterhalb der Treppe und nehmt die Munitionsbox mit. Laßt durch die Verbindungstür ins nächste Klassenzimmer und ihr ergattert Schrotflintenmunition. Verlaßt den Raum; durch die Doppeltür am Fuße des Flurs erreicht ihr einen weiteren Gang. Im Umkleideraum findet ihr einen goldenen Schlüssel. Steigt nun die Treppe hoch bis unters Dach. Geht hier zum Wassertank und schaut euch das Ventil an. Am anderen Ende des Rinnsteins befindet sich ein Schlüssel im Loch. Ihr könnt ihn nicht erreichen, also steckt ihr euren Ball hinein und dreht am Ventil. Jetzt findet ihr den Schlüssel im Pausenhof auf der linken Seite. Er sperrt die Tür des Büchereilagers auf, in dem ihr euch den EHK holt. Betretet nun die Bibliothek und laßt die Munition ins Inventar wandern. In dem bisher unbesuchten Flur geht ihr in das erste Klassenzimmer und von da aus einen Raum weiter. Hier und auf einer Bank im Flur findet ihr einen Energiedrink. Benutzt die Treppe rechts unten, rüstet euch im Lagerraum aus und betretet dann den Boilerraum. Ein weiteres Rätsel: Dreht das linke Rad einmal nach rechts, das rechte Rad zweimal nach links. Der nun folgende **Zwischengegner** stellt kein großes Hindernis dar. Kleiner Tip: Man sollte sein Maul nicht so weit aufreißen... Ihr seid nun wieder im "normalen" Heizungsraum. In der Nähe des Boilers liegt ein Schlüssel auf dem Boden. Nehmt ihn und verlaßt damit die Schule. Geht auf folgendem Weg zur Kirche: Laßt auf der Midwich St. nach Süden,

Laßt Euch

nicht auf unnötige Schleifen ein – weicht aus oder laßt einfach weiter, wenn ihr einen Gegner nicht gleich beim ersten Mal erledigt. Da ihr auf freier Straße für fliegende Monster ein gefundenes Fressen seid, sucht ihr Deckung und begrenzt eure Angriffsfläche. Kann er euch nur von vorn attackieren, ist der Bösewicht mit wenigen Schüssen erledigt



Klopf, klopf: In der Umkleidekabine gibt's zwar keine Extras, dafür aber ein kleines Schreckensschmankerl...



Man kann es nicht oft genug wiederholen: Regelmäßiges Speichern gehört zum 1x1 jedes Abenteurers.

dann östlich die Bradbury nach Norden bis zur Querstraße. Ungefähr auf halber Höhe der Allee steht auf der rechten Seite eine Tür offen. Betretet das Haus, holt Euch Extras und speichert den Spielstand. Rennt nun zurück in die Bradbury St., von hier aus weiter nach Osten. Biegt in die nächste Querstraße



Aus dem Weg: Ein schleimiges Tentakel versperrt Euch den Zugang zur wichtigen Metallplatte...

ab, auf halber Höhe findet Ihr auf der rechten Seite Munition. Geht die Querstraße weiter bis zur Bloch St. und westlich **in die Kirche**. Nach der FMV-Sequenz bedient Ihr Euch am Altar, links davon findet Ihr einen weiteren Energiedrink. Verläßt das Gotteshaus und rennt nach Westen bis zur Tankstelle. Hier entdeckt Ihr eine offene Tür, dahinter sammelt Ihr Munition ein. Geht nun die Ellroy St. entlang nach Süden, auf der rechten Seite steht nach einigen Metern ein Fahrzeug. Besorgt Euch die Munition und rennt dann in Richtung Brücke. Wenn Ihr aufmerksam seid, entdeckt Ihr auf der rechten Seite der Bloch St. nützliche Extras. Steigt im Brücken-Kontrollzentrum die Treppe hinauf, nehmt die Karte und speichert. Laßt nun in Richtung Kamera und laßt die Brücke herab. Geht auf der Crichton St. nach Süden. In der Koontz St. findet Ihr den Eingang zum **Alchemilla Hospital**. Laßt hier an der Rezeption vorbei um die Ecke in die erste Tür. Nach der FMV-Sequenz dreht Ihr Euch nach rechts und geht durch die Wandtür. Verläßt den nächsten Raum durch den anderen Ausgang und Ihr seid hinter der Rezeption. Nehmt die Karte und

weitere Gegenstände mit und kehrt zurück in das Zimmer, aus dem Ihr ursprünglich gekommen seid. Öffnet hier die Tür, hinter der Ihr noch nicht wart und laßt dann durch das Arzneizimmer auf den Flur. Betretet von hier aus das Arztzimmer. Auf dem Tisch liegt ein weiterer Plan. Im Konferenzraum findet Ihr einen Schlüssel. Einige Extras liegen in der Küche herum, eine Plastikflasche solltet Ihr hier ebenfalls mitnehmen. Diese füllt Ihr im Büro des Direktors mit der Flüssigkeit vom Boden. Geht nun runter in den Keller und betretet den Generatorraum. Drückt den Knopf auf der rechten Maschine und betretet dann den Aufzug. Fahrt in den zweiten Stock und versucht, die Tür zu öffnen. Wiederholt den Vorgang im dritten Stock. Nun könnt Ihr in die oberste Etage, hier laßt sich die Tür öffnen. Geht durch die Tür

am Ende des Ganges und betretet dann über die Treppe den dritten Stock. Im Zimmer 302 findet Ihr Extras und einen Speicherpunkt, in Raum 304 einen Energiedrink. Nehmt aus dem Geräteraum Munition,



...nach einer Blutdusche vergnügt sich das Viech erstmal mit anderen Dingen – und der Weg ist frei.

EHK und Blutkonserve mit und holt Euch in Zimmer 306 eine Metallplatte. Dann entriegelt Ihr die Tür zum Aufzug. In der Herrentoilette findet Ihr ebenfalls eine Platte. Wechselt in den zweiten Stock und nehmt das Feuerzeug aus Zimmer 201. Das Tentakel in Raum 204 beschäftigt Ihr mit der Blutkonserve, dann greift Ihr Euch die dritte Metallplatte von der Wand. Geht zurück zur Treppe und in den ersten Stock. In

Küche und Büro lagern Extras, im Zimmer des Direktors eine weitere Platte. Geht nun ins Schwesternzimmer und plaziert die vier Platten wie folgt: Rot links oben, blau rechts oben, gelb links unten, grün rechts unten. Betretet nun über den Vorbereitungsraum den Operationssaal und nehmt den Schlüssel. Dann besorgt Ihr Euch in der Intensivstation ein

Desinfektionsmittel. In Zimmer 206 findet Ihr Extras. Fahrt nun mit dem Aufzug in den Keller und geht in das Leichenschauhaus (yeah). Hier nehmt Ihr einen Energiedrink sowie eine Ampulle. Holt außerdem den Hammer aus dem Maschinenraum. Betretet nun die Vorratskammer. Neben Extras entdeckt Ihr Spuren auf dem Boden. Verschiebt den Schrank und schleicht dann durch die versteckte Tür. Am Ende des Zimmers spritzt Ihr Desinfektionsmittel über die Pflanzen und zündet sie mit dem Feuerzeug an. Jetzt geht's nach unten! Kurz vor dem Ende des Ganges befindet sich seitlich eine Tür, die nur schwer zu erkennen ist. Öffnet sie und geht dann durch die Tür rechts von Euch. Nehmt die Videokassette. Verläßt den Raum wieder und laßt zur letzten Tür in diesem Gang (linke Seite). In der Nähe des Bildes liegt ein Schlüssel. Verläßt das Kellergewölbe und betretet Zimmer 302 (3. Stock). Hier könnt Ihr Euch das Video anschauen. Greift Euch noch schnell die Schrotflintenmunition und geht dann ins Untersuchungszimmer im ersten Stock. Nun folgt eine lange Zwischensequenz. Danach nehmt Ihr den Schlüssel für den Antiquitätenladen, speichert den Spielstand und verläßt das Krankenhaus. Geht die Koontz St. entlang und biegt dann in die Simmons ab. **Betretet den Antiquitätenladen** und geht die Treppe hinunter. Auch hier macht Ihr durch das Verschieben eines Schanks den Weg zu einer versteckten Tür frei. Am Ende des Tunnels erreicht Ihr einen Raum mit einem geheimnisvollen Altar. Nehmt die Axt von der Wand und verläßt den Raum wieder. "Etwas" passiert, und Ihr erwacht im Krankenhaus. Nach einer längeren Zwischensequenz wacht Ihr erneut auf – diesmal wieder im Antiquitätenladen. Verläßt diesen und Ihr steht auf den Straßen Silent Hills. Was Euch hier noch erwartet, wie Ihr am Ende trotz fehlender Gebäudekarte den Überblick behaltet und die „guten“ Abspanne zu sehen bekommt, verraten wir Euch schon in vier Wochen in der nächsten MAN!AC.



Das erste knifflige Rätsel: Im Musikzimmer müßt Ihr ein Wortspiel lösen – oder Ihr schaut in unseren Players Guide!

Ob massenweise Leben, einen gefüllten Geldbeutel oder unbegrenzt Zeit – via Schummelcode seid ihr unbesiegbar. Unsere Game-Buster-Codes wurden mit dem PC-Comms-Link sowie dem Game Buster von Dataflash (kompatibel mit dem XPloder) erstellt.

PS DRIVER

EFFEKT	CODE
Tiefgarage:	
Kein Schaden	801E3588 0000
Fahrttest bestanden	D01E3750 0000
	801E3570 503C
	D01E3572 0000
	801E3572 3C3C
	D01E3574 0000
	801E3574 503C
	D01E3576 0000
	801E3576 503C
	D01E3578 0000
	801E3578 0050
Unendl. Zeit	D01E356E 0000
	801E4248 0001
Städte:	
Kein Schaden	8009AC10 0000
Kein Gesucht	800970F8 0000
1 Treffer bei	D109CFA4 0000
Rammen reicht	8009CFA4 3FFF

PS TRAP RUNNER

EFFEKT	CODE
Unendl. Zeit	8010B658 5F90
Energie P1	80127AC2 03E8
	80127AC4 03E8
Energie P2	801284CA 03E8
	801284CC 03E8
Alle Level	80126D9A 0100
Alle Kämpfer	80126D8E 0101
	80126D90 0101

PS BUGS BUNNY

EFFEKT	CODE
Energie	30010041 0006
Goldkarotten	30010047 00DD
Uhren	30010045 00DD
99 Karotten	30010043 0063

PS BOMBERMAN

EFFEKT	CODE
Unendl. Leben	8005EB7A 2400
Unendl. Zeit	80061F2E 2400
Max. Bomben-Kraft	D0083A9E 0001
	801D8C08 0009
	D0083A9E 0009
	801DFC38 0009
Unendlich Bomben	D0083A9E 0001
	801D8C0A 0001
	D0083A9E 0009
	801DFC3A 0009

PS STREET FIGHTER ALPHA 3

EFFEKT	CODE
Energie P1	801942D8 0090
Power Bar P1	801943CA 0090
Guard Bar P1	80194488 0050
Taunts P1	8019436A 0001
Energie P2	80194720 0090
Power Bar P2	80194812 0090
Guard Bar P2	801948D0 0050
Taunts P2	80194782 0001
Alles frei	8017E022 FFFF
Letzte Stage	80198C54 0009

PS WING OVER 2

EFFEKT	CODE
Unendl. Zeit	8008BD42 2400
Unendl. Geld	801A8910 967F
	801A8912 0098
Alle Übungsmissionen	801A8916 3F40
Hangarzugang	801A8956 8200

PS STAR WARS: RACER

EFFEKT	CODE
Nur 1 Runde	81121CAA 0002
Truguts	8111CB1A FFFF
Alle Strecken	8111CB08 FFFF
	8111CB0A FFFF
Alle Fahrer	8111CB14 007D
	8111CB16 FFFF
Immer Erster	8111CB0C 3FFF
	8111CB0E 3FFF
	8111CB10 3FFF
	8111CB12 00FF

PS GOEMON 2

EFFEKT	CODE
Energie P1	80088ED4 0006
Geld P1	80088ED7 00FF
Energie P2	80088EDE 0006
Geld P2	80088EE1 00FF
Überall rein	80088EC6 002C
Energiebonus	811A2B52 01F4
Geldbonus	801A2B4F 00C8

Schlechte Nachricht für Playstation-Schummler: Nachdem beim neuesten Konsolen-Modell schon der Steckplatz für Module wegrationalisiert wurde, torpediert der neue Kopierschutz auch Besitzer von älteren Playstations – für kommende Highlights wird es voraussichtlich keine Game-Buster-Codes mehr geben!

COLIN MCRAE RALLY

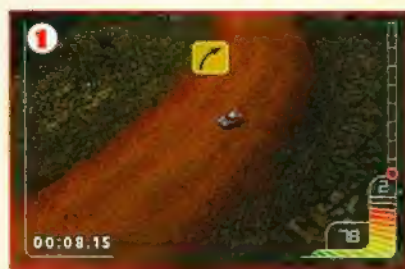
DS Festtag für Rally-Freunde: Nach dem gerade veröffentlichten Kracher "V-Rally 2" erscheint nun Codemasters' Meisterwerk "Colin McRae Rally" in der Platinum-Reihe. Damit ihr für alle

Eventualitäten gerüstet seid, präsentiert Euch MANIAC im Classic-Tip sämtliche Cheatcodes für die famose Raserei, inklusive der drei Bonusmodi, die in der Originalfassung einem kuriosen Fehler zum Opfer fielen: Nach dem erfolgrei-

chen Beenden des Expertenlevel wurden Euch im Abspann zwar Paßwörter verraten, doch waren diese nur Platzhalter, die bei Eingabe nichts bewirkten. us



CODE	EFFEKT
BACKSEAT	Der Beifahrer greift sich das Lenkrad
BLANCMANGE	Verwandelt Euer Auto in grünen Wackelpudding
BUTTONBASH	Ihr gebt durch ständiges Hämmern auf X und Kreis Gas
DIDDYCARS	Fahrt das Rennen im "Micro Machines"-Modus (Bild 1)
DIRECTORCUT	Ihr könnt die Wiederholung beeinflussen
FORKLIFT	Euer Auto lenkt mit den Hinterrädern
HELIUMNICK	Der Beifahrer spricht mit hoher Stimme
HOVERCRAFT	Euer Auto schwebt über der Strecke (Bild 2)
KITCAR	Euer Auto macht bei einem Druck auf "Select" gewaltige Sprünge
MAGFLOAT	Läßt Euer Auto herumschlingern
MOONWALK	Die Schwerkraft wird herabgesetzt
MOREOOMPH	Fahrt im Turbo-Modus
NIGHTRIDER	Fahrt alle Strecken bei Nacht
OPENROADS	Öffnet alle Strecken
PEASOUPER	Fahrt alle Strecken bei dichtem Nebel
SHOEBOXES	Alle Autos stehen bereit
SILKYSMOOTH	Die Bildrate wird verdoppelt
SKCART	Fahrt alle Strecken rückwärts
TINFOILED	Überzieht Euer Auto komplett mit Metall (Bild 3)
TROLLEY	Euer Auto hat Allradlenkung
WHITEBUNNY	Fahrt alle Strecken gespiegelt





MANIAC vor fünf Jahren

Ganz im Zeichen der „Freundschaft“: Auf unserem Cover prangt ein mittlerweile beschlagnahmtes Prügelspiel, im Heft lassen wir den Multimedia-PC gegen Spielkonsolen antreten. Dieses „Duell der Entertainer“ hat bis heute keinen Sieger – ist aber zu Zeiten des 486er-PCs genauso spannend wie heute mit Pentium-3-Benchmarks. Spielmäßig ist im Sommer '94 wenig los: Außer „Super Street Fighter 2“ für die 16-Bit-Systeme konnte uns keine Neuheit recht begeistern, sieht man von ein paar Mega-CD-Umsetzungen ab. Im News-Teil dagegen stellen wir zwei faszinierende deutsche Entwicklungen vor: Marc Rosochas „Iron Soldier“ für den Atari Jaguar und Manfred Trenz' „Targa“ – heute ein begehrtes Sammlerstück für's Super NES.

Stephan Freundorfer,
der Neue bei der
MANIAC

In 5 Minuten ist Weltuntergang

Die Schnapsvorräte sind aufgebraucht, die Bundesliga aufgelöst und alle Frauen verschwunden. Welche Spiele würdest Du fünf Minuten vor Weltuntergang noch einmal auf den Bildschirm holen? Und warum?

1. Adventure (Atari, 1979)

„Kurz vor dem Ende läßt man ja die Vergangenheit Revue passieren, zumindest ist's im Kino so. Deshalb krame ich ein letztes Mal das VCS 'raus, zusammen mit einem der ersten Spiele meines viel zu kurzen Zockerlebens. Außerdem ist es das einzige Adventure, das man in fünf Minuten durch hat.“

2. Bust-a-Move 4 (Acclaim, 1999)

„Bub und Bob sind seit Jahren meine Lieblingscharaktere und fast alle Spiele mit den Knuddel-Drachen tragen zur Überfüllung meines Kellers bei. Bei einer Runde mit dem genialen Puzzler sage ich den beiden Lebewohl und lasse meine Freundin das erste und letzte Mal gegen mich gewinnen.“

3. Tomb Raider 3 (Eidos, 1998)

„Ganz kurz dürfte Lara nochmal über meinen Bildschirm huschen und mit ihren wichtigsten Attributen ein letztes Lächeln auf mein Gesicht zaubern. Und mit der sicheren Gewißheit, daß dies endgültig der letzte Teil von 'Tomb Raider' war, würde ich glücklich und zufrieden auf das Ende warten.“

erschient am 1. September

endlich mal aus ihren muffigen Büros und unter die Leute zu kommen. Zu ihrem hochkarätigen Kulturprogramm in aller Herren Länder gehören etliche Neuheiten aus dem Hause **Activision**, das actionlastige Playstation-Rollenspiel **Technomage** von Sunflowers und zwei brandneue Dreamcast-Titel der "Worms"-Macher Team 17. Apropos Dreamcast: Die Veröffentlichung der Sega-Konsole steht unmittelbar bevor, weshalb wir einen kritischen Blick auf Ausstattung, Onlinefähigkeit und Softwareangebot des **deutschen Dreamcast** werfen. Aber auch Nintendo-64-Spieler gehen nächsten Monat nicht leer aus, denn der **Shadowman** wird endlich zum Test aus dem Totenreich vorbeikommen. Und nicht zuletzt bekommen alle Playstation-Freaks quicklebendige Infos über die digitalen Abenteuer des **Action Man** und Empires verrücktes Shear'em-up **Sheep** (Bild).

Sommerzeit ist Reisezeit: Grund genug auch für die käsigten Redakteure der MANIAC,



Worauf stehen Eure japanischen Spiele-Kollegen, und wann erscheinen die Fernost-Hits in Deutschland?

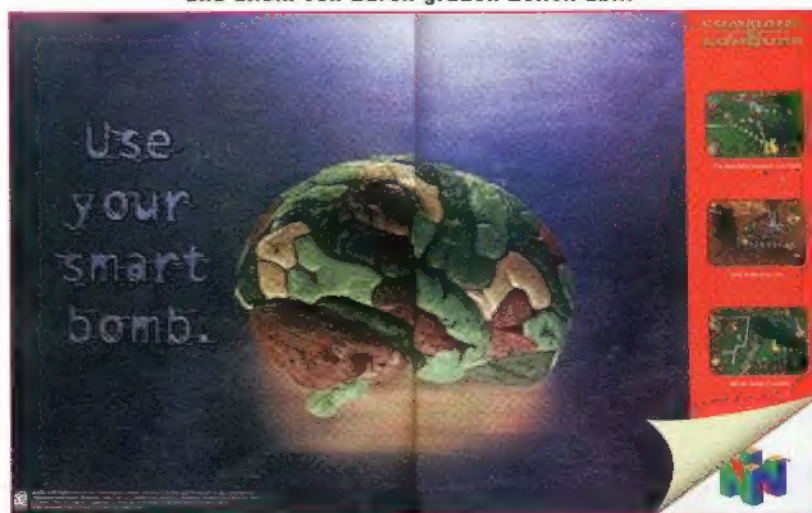
1	Dino Crisis Capcom	Action-Adventure 4. Quartal
2	Ape Escape Sony	Jump'n-Run im Handel
3	Mario Golf Nintendo	Sportspiel 4. Quartal
4	Fire Pro Wrestling Human	Wrestling nicht geplant
5	Persona 2 Atlus	Rollenspiel nicht geplant
6	Metal Gear Solid Konami	Action-Adventure im Handel
7	Grandia Game Arts	Rollenspiel nicht geplant
8	Dance Dance Rev. Konami	Tanzspiel nicht geplant
9	Tokio Highway Ch. Genki	Rennspiel September
10	Tandem Crisis Takuma Shuten	k.A. nicht geplant

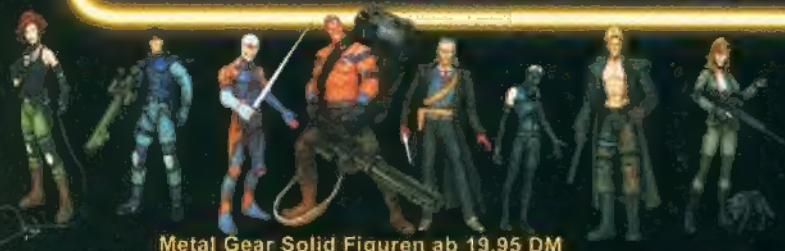
Die Beliebtheits-„Top 10“ zitieren wir aus der „Famicom Tsushin“, mit über 500.000 Lesern pro Woche das meistverkaufte Spielmagazin der Welt. Die Deutschland-Veröffentlichungen basieren auf den Aussagen der hiesigen Firmenvertretungen.

Anzeigen-Galerie

Werbebotschaften, die uns auffielen

Trotz kriegerischer Thematik setzt Nintendo auf den Einsatz einer alternativen „Smart-Bomb“ – Euer Gehirn. Wieviel Zerstörungskraft von dieser individuellen „cleveren Bombe“ ausgeht, hängt einzig und allein von Euren grauen Zellen ab...





Metal Gear Solid Figuren ab 19,95 DM



PlayStation.

NINTENDO 64

Figuren

Playstation	239,95
Playstation inkl.	310,00
Dual Shock + RGB Kabel + 35Block Memorycard + 2. Digitalpad	
oder mit 2. Dual Shock	339,95
Controller Padverlängerung	9,95
unterstützt Rumble Funktion	
RFU - Adapter	19,95
RGB Kabel	9,95
RGB Kabel mit Audio	14,95
X-Ploder Cheat Cartridge	79,95
X-Ploder Pro	139,95
Pal Converter	39,95
Sony Dual Shock Pad	53,95
Sun Dual Shock Pad	39,95
Jordan GP Lenkrad mit Force Feedback	129,95
Scorpion Light Gun	59,95
Eraser Light Gun	59,95
Real Arcade Light Gun	99,95
alle Light Gun's G-Con kompatibel:	
Sun Memorycard 16 Block	14,95
Sun Memorycard 30 Block	24,95
Sun Memorycard 60 Block	29,95
Sun Memorycard 120 Block	34,95
Sun Memorycard 360 Block	44,95

Nintendo64 + Mario64	249,95
Nintendo Joypad	49,95
Nintendo Expansion Pack	69,95
Memorycard 1 Megabyte	29,95
Memorycard 4fach	34,95
Jolt Pack diverse Figuren	24,95
Jolt Pack + Memorycard	39,95
Padverlängerung	19,95
Ultra Racer 64	79,95
N64 Passport Plus	69,95
Jordan GP Lenkrad	129,95
Banjo + Kazooie	89,95
Castlevania 3D	109,95
Extreme G	79,95
Fifa Soccer 99	109,95
F1 Grand Prix 64	89,95
F Zero X	89,95
Holly Magic Century	129,95
Mario Party	109,95
Mission Impossible	99,95
NHL Soccer 99	109,95
Star Wars Pot Racer	109,95
Star Wars Rogue Squadron	109,95
Turok 2 (engl. Pal Version)	99,95
WCW vs NWO Revenge (US)	109,95
WWF Warzone	89,95
Zelda 64	99,95

Alien Resurrection	89,95
Apocalypse	89,95
Azure Dreams	79,95
Bundesliga Stars 2000	89,95
C&C Gegenschiag	89,95
Civilization 2	89,95
Colony Wars 2 Vengeance	89,95
Cool Boarders 3 (US)	99,95
Crash Bandicoot 3	89,95
Fifa 99	69,95
Final Fantasy 8 (US)	129,95
Final Fantasy 8 (27.10.99) (jetzt vorbestellen)	89,95
Grand Theft Auto (Okt.99)	89,95
Grand Turismo 2 (24.11.99) (jetzt vorbestellen)	89,95
Indiana Jones Turm von Babel	89,95
Lunar: Silver Star Sotory (4CD's)	159,95
Metal Gear Solid inkl. Poster + Sticker	79,95
Metal Gear Solid Premium Pack	99,95
Need for Speed 4	89,95
Point Blank	89,95
Point Blank 2	89,95
Populous	89,95
R - Type Delta	79,95
Ridge Racer 4	89,95
Shadow Madness (US)	129,95
Silent Hill	89,95
Soul Reaver - Kain 2 (US)	129,95
Star Wars Episode 1 (US)	129,95
Street Fighters vs Marvel Heroes (US)	129,95
Syphon Filter	89,95
Wild 9 Premium Pack + T-Shirt	89,95
WWF Attitude	129,95
Xenogears (US)	129,95

Dreamcast.

Dreamcast + Haychain, Voltage Con., RGB Kabel	499,95
Dreamcast Joypad	79,95
Puru Puru Pack	79,95
RGB Kabel	29,95
VMS Memorycard	69,95
Voltage Converter	29,95

Air Force Delta	129,95
Blue Stinger	139,95
Buggy Heat	129,95
D2 - D's Diner 2	139,95
Dynamite Deka 2	119,95
Daytona USA 2	139,95
Geist Force	139,95
Get Bass inkl. Sega - Angel	189,95
Giant Gram Pro Wrestling	129,95
Godzilla Generations	59,95
King of Fighters 99	129,95
Marvel vs. Capcom	129,95
Power Stone	119,95
Sega Rally 2	119,95
Shen Mue	139,95
Sonic Adventure	69,95
Soul Calibur	139,95
Street Fighter Zero 3	139,95
Tokyo Highway Battle	139,95
Virtua Fighter 3 tb	69,95

Resident Evil Platinum	42,00
Tekken 2 Platinum	42,00
Tomb Raider Platinum	42,00
Tomb Raider 2 Platinum	42,00

Akuji the Heartless	79,95
Akuji the Heartless (US)	99,95
Alundra	69,95
Breath of Fire Special Box	79,95
Cardinal Syn	99,95
Dead or Alive	69,95
O.D.T.	69,95
WWF Warzone	69,95

ANGEBOTE



SABOTEUR 129,95
PSX / DC

Pikachu 29,95



Crash Bandicoot Figuren je 29,95

Soundtracks

Biohazard + Single CD	69,95
Final Fantasy 7 (4 CD's)	89,95
Final Fantasy 8 (4 CD's)	89,95
Final Fantasy 8 Single (Eyes on me)	39,95
Metal Gear Solid	14,95
Resident Evil 1	44,95
Shen Mue Orchestra Soundtrack	69,95



Pioneer DVD Player DV - 515
Multinorm inkl. 1 DVD Ihrer Wahl
1199,95

Deutsche DVD's

Army of Darkness FSK 18	45,95
Dark City	45,95
Der Schakal	45,95
Godzilla	45,95
Halloween H20	45,95
Scream 2 FSK 18	45,95

US DVD's

Blade	59,95
Faculty	59,95
Full Metal Jacket	59,95
Matrix	59,95
Mr. Nice Guy	59,95
Rush Hour	59,95
Soldier	59,95
The Mummy	59,95
Vampire	59,95

Bei uns bekommen Sie alle US DVD's
die am Markt verfügbar sind.

Weitere Titel lieferbar.

Bitte fordern Sie unsere komplette
Liste telefonisch an!

Unterhaltungselektronik Vertriebs GmbH

SOFTCOM

Bestellhotline

Tel.: 02330/891480 FAX: 02330/891481

Webmaster@softcomgmbh.de

Bestellannahme:

Mo - Fr: 9.00 Uhr - 20.00 Uhr

Sa : 9.00 Uhr - 16.00 Uhr

ICH MACH DICH KRANKENHAUS



BLOODY ROAR 2

BRINGER OF THE NEW AGE



DAS HÄRTESTE 3D-BEAT'EM-UP, DAS ES JE GAB !

